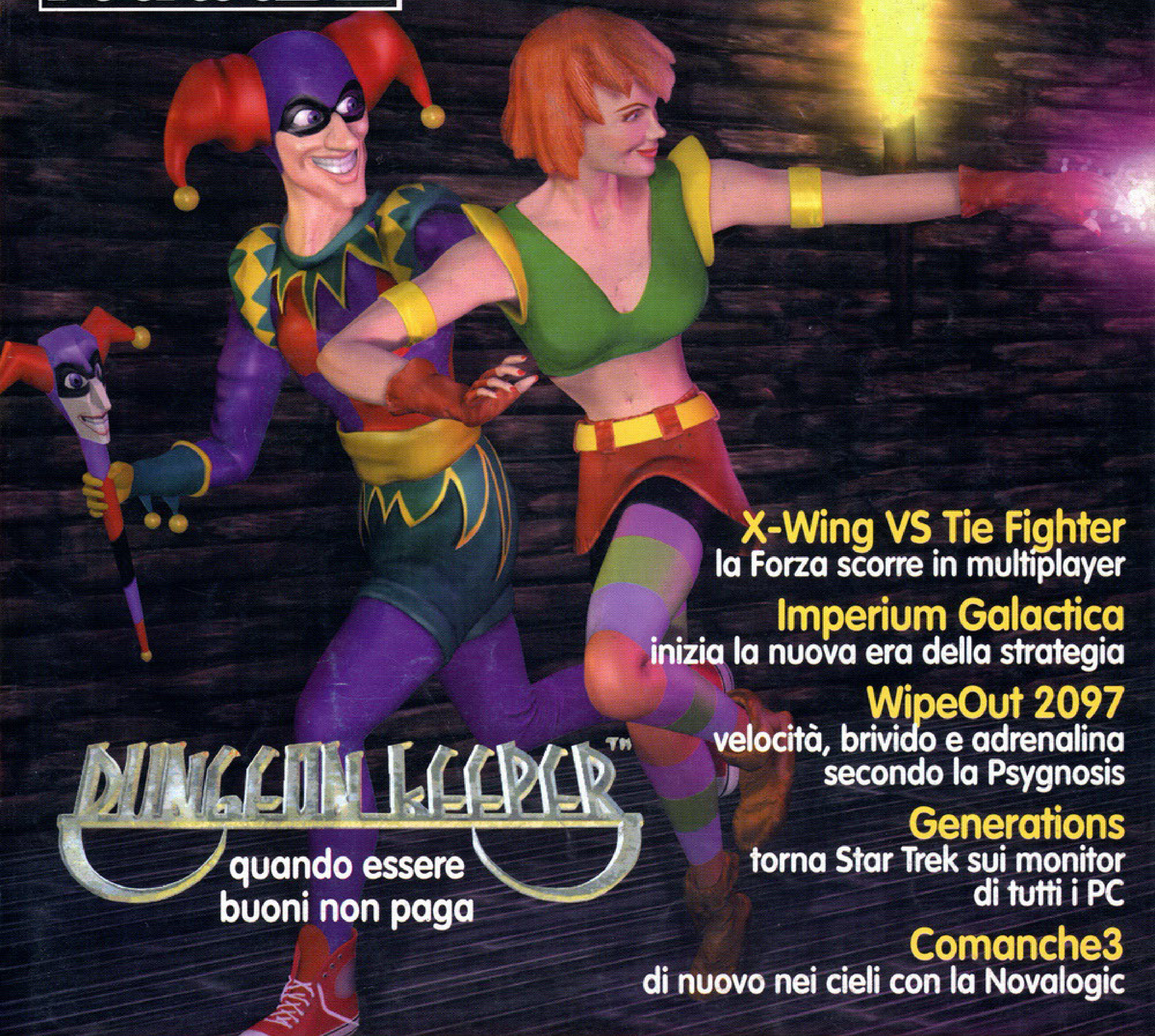
PC GAME PARADE

PCGAME PARADE N. 53 -GIUGNO 1997 - L. 14.900

Pandemonium!

direttamente da PlayStation sui vostri PC



Dungeon Keeper quando essere buoni non paga

X-Wing VS Tie Fighter la Forza scorre in multiplayer

Imperium Galactica inizia la nuova era della strategia

WipeOut 2097 velocità, brivido e adrenalina secondo la Psygnosis

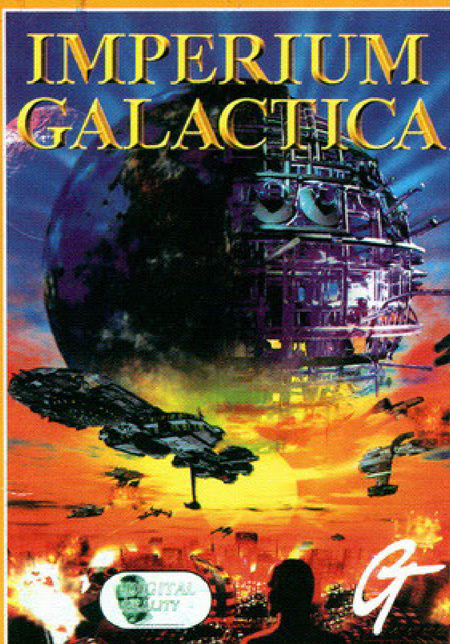
Generations torna Star Trek sui monitor di tutti i PC

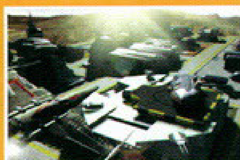
Comanche3 di nuovo nei cieli con la Novalogic

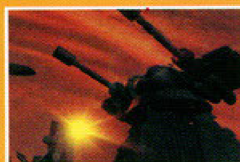
E inoltre: Axelerator, Perfect Weapon, Harvest of Souls, PC Calcio, X-Men, Birthright, Sentient, Sandwarriors, Eradicator

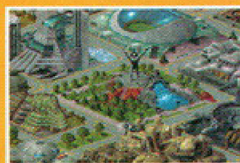
Tra le stelle e le bolle

dalla GTi 2 giochi da non perdere









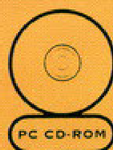
DALLA GT INTERACTIVE ARRIVA IL GIOCO DI STRATEGIA/SIMULAZIONE DELLA PROSSIMA GENERAZIONE. CON LA SUA BILANCIATA COMBINAZIONE DI COSTRUZIONE DELL'IMPERO E AZIONE SPAZIALE IN TEMPO REALE, IMPERIUM GALACTICA SARÀ PROBABILMENTE IL GIOCO PIÙ RICHIESTO DELL'ANNO IN QUESTO GENERE MOLTO POPOLARE.

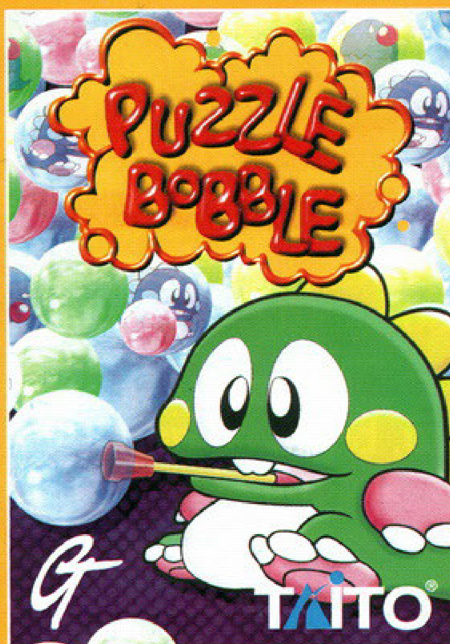
- COSTRUZIONE DETTAGLIATA DELL'IMPERO E GESTIONE DELLE COLONIE
- OLTRE 100 PIANETI DA CONTROLLARE
- PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE DI CENTINAIA DI NAVICELLE SPAZIALI, SATELLITI, VEICOLI ED EDIFICI
- METTI ALLA PROVA LE TUE DOTI DIPLOMATICHE CON 7 RAZZE ALIENE, OGNUNA DOTATA DI PROPRIE TECNOLOGIE, CULTURA E MOTIVAZIONI

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile
- MS-DOS

prezzo consigliato
L. 99.000











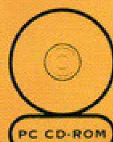
PUZZLE BOBBLE, IL GIOCO A ENIGMI PIÙ CARINO E DIVERTENTE È FINALMENTE DISPONIBILE SU PC! LE REGOLE SONO SEMPLICI: MIRA A SINISTRA E DESTRA E COLPISCI LE BOLLE. QUANDO TRE O PIÙ BOLLE DELLO STESSO COLORE SONO UNITE TRA LORO, ESPLODONO. MAGGIORE È IL NUMERO DI BOLLE CHE FAI ESPLODERE ALLO STESSO TEMPO, MAGGIORI SARANNO I PUNTI RICEVUTI. IL ROUND TERMINA QUANDO TUTTE LE BOLLE SARANNO SCOMPARSE.

- MODALITÀ UN GIOCATORE O SFIDA AL PUNTEGGIO RECORD
- PLAYOFF A DUE GIOCATORI SU UNO SCHERMO.
- INCREDIBILE AZIONE MULTIGIOCATORE IN COLLEGAMENTO MODEM, IPX O TCP/IP

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95

prezzo consigliato
L. 49.000



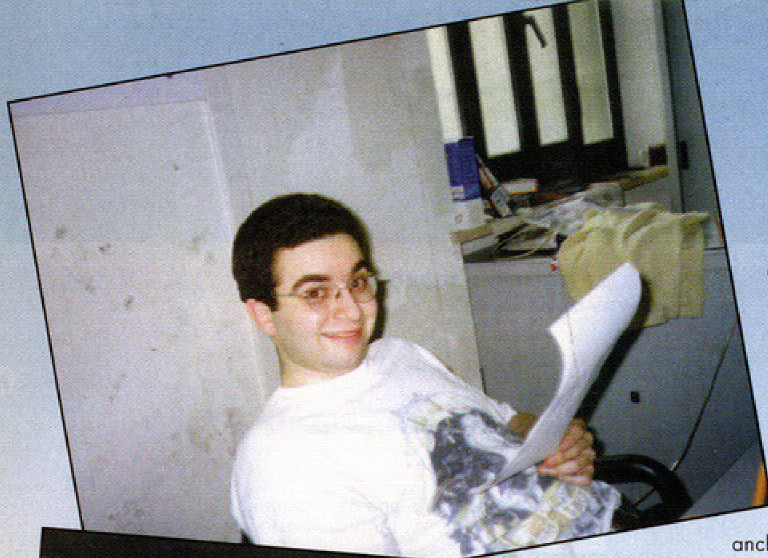
WINDOWS 95 & DOS 6.0

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop



DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: HALIFAX
Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399







4-4-2

Senza dubbio questo numero di giugno si è rivelato abbastanza insolito per la redazione di PC Game Parade. Guardandomi in giro oggi e dando un'occhiata agli ultimi tre numeri nostri e della concorrenza non c'è che dire: abbiamo sempre più peso (cinque esclusive da far accapponare la pelle: MDK ad aprile, Interstate '76 a maggio, Carmageddon e Moto Racer il mese scorso). Un immodesta considerazione comprovata anche dall'arrivo di altri due elementi dall'illustre passato: in primis Andrea Giolito che darà prova della sua esperienza nel campo videoludico (per chi si fosse perso la recensione di Battlecruiser 3000 del mese scorso) con un titolo di sicuro richiamo e interesse: X-Wing VS Tie-Fighter. L'altro invece rappresenterà, da oggi, il mio braccio destro e al contempo la spalla sinistra (quella dove si piange): Carlo Barone, da circa tre anni nel campo dell'editoria videoludica ha anch'esso deciso di prestare i suoi servigi sotto la bandiera di PC Game Parade (e vi assicuro che ne vedrete delle belle). Non pensavo di ottenere questi risultati in così poco tempo e ancora una volta devo abbassare il capo ringraziando tutti voi. Umilmente, in quanto noi siamo in tutto e per tutto al vostro servizio. Voi pagate per una rivista e un CD-ROM: è quindi giusto che otteniate un servizio il più affidabile possibile; l'onere di riempire queste pagine è mio, il CD-ROM viene realizzato sempre meglio da Karim, ma non abbiamo finito ancora. NO!
È finalmente infatti tornato da naja anche il buon Fabio Ferrario, finalmente reintegrato, da civile, nelle fila di PC Game Parade.
Il perché del titolo? Semplice, la formazione di PC Game Parade ormai è completa: Gradi e Falchi punte di attacco, Giolito, Mike, Mascaretti e Landi a centrocampo seguiti da Debolezza, Cossetta, Alfredo Nardone, e Gianluca Tosca in difesa. Schichilone in porta. Mauro Ferri, Andrea Simula e Carlo Sanbruna in panchina per un po', ma solo in attesa di sfoderare le loro mosse migliori nei prossimi numeri, Andrea Romanazzi è attualmente in training autogeno per migliorare le sue performance "letterarie". Carlo Barone come allenatore, io mi arrogo il diritto di essere presidente e commissario tecnico... il resto della tifoseria siete tutti voi, quando arriverà il derby saremo pronti, ve lo assicuro!!!

Da questo mese dovreste trovare, a fianco della firma di ogni redattore, la sua e-mail privata. Voi direte: e allora? Beh, mi rendo conto che non è molto, ma dopo una riunione fiume di quattro ore con tutti "quelli di PC Game Parade" è stato deciso (tra le altre cose) che, per aumentare ancora il contatto tra noi e voi, potrete mandare e-mail chiedendo informazioni di ogni tipo a tutti i redattori: vi risponderemo nel più breve tempo possibile. L'idea non è nuova, me ne rendo conto, ma non è questo il punto. Questo servizio non verrà dato saltuariamente, ma è un impegno che tutti si sono presi per evitare di farvi buttare via soldi in prodotti di dubbio valore fino a quando, con il sito completamente attivo, potremo darvi anche un supporto di diverso tipo. Se poi qualcuno non assolvesse al suo compito di interlocutore chiamate in redazione e chiedete pure di me: l'interessato si prenderà una bella lavata di testa...

Prima di lasciarvi al resto del numero, però, vorrei parlarvi di una cosa che mi lascia perplesso: le schede accellerate 3D sono ormai una realtà, con il chipset Voodoo della 3Dfx Interactive che la fa da padrone su tutto e su tutti. Abbiamo ora ricevuto una scheda grafica 2D/3D della Hercules che monta il nuovo Voodoo Rush, leggermente più lento a schermo pieno del Voodoo canonico, ma capace di far girare giochi in finestra senza problemi (fino a quattro contemporaneamente), e un chip 2D di quelli veramente forti. Comincia a finire l'era, appena cominciata, delle schede 3D figlie e il mercato si rivolge verso l'integrazione di nuovi processori e schede che ormai, de facto, possono competere anche con le migliori console. Ci stiamo pericolosamente lanciando verso la macchina di divertimento e di produttività definitiva; e, come da sempre sostengo, la risposta a tutte le esigenze del consumatore è definitivamente il PC. Volenti o nolenti dell'amore-odio verso questi scatolotti dobbiamo accettarlo. Le console non rappresentano, a mio modesto parere, un pericolo di sorta per noi: il nome Playstation è ancora sinonimo di qualità e prestigio, ma tra poco se i programmatori delle varie software house decideranno di sfruttare appieno il mostro PC con accoppiata Voodoo, la Sony potrebbe subire un brutto colpo (è ovvio che comunque sto facendo un discorso a lungo termine!), il Nintendo 64 è apparentemente una macchina da sogno, bisognerà vedere come andrà in Europa (per la verità io continuo a rimanere un filino scettico). Questo mese abbiamo visto Wipeout 2097, davvero bello per 3Dfx (sebbene non eccezionale quanto Formula 1 che, checché se ne dica sui vari newsgroup che ho visitato personalmente, rimane un capolavoro, con dei bug certo, ma comunque graficamente eccezionale e divertente), ma assolutamente da dimenticare se non si possiede una Monster 3D o una Orchid che sia. Se l'entry level prevederà entro breve il possesso di una scheda acceleratrice dovremo stare attenti a non farci influenzare dalle meraviglie grafiche mascherate da best-seller: dopo aver provato a fondo un prodotto come F1 in versione 3Dfx, è difficile non rimanere stupiti, ma è altresì difficile rimanere stupiti, o perlomeno giocare volentieri, alla versione Direct3D. In questo caso il gioco non vale la candela. Vi prometto, quindi, che cercheremo di non farci influenzare dagli effetti di trasparenza e le velocità assurde dei prossimi videogiochi, perché videogiocare per noi è comunque diventato un impegno e una missione, nei vostri confronti come nei nostri, e se, da un lato, vedere ottimi concept di gioco con una grafica incredibile fa' piacere, vogliamo stare attenti a non far passare per capolavori giochi dall'incredibile impatto visivo, ma dalla sostanza nulla o comunque relativamente "insipida" se vogliamo. Le schede 3D sono arrivate, noi cercheremo ora di non commettere errori perché l'esperienza videoludica del singolo individuo continua a essere arricchita per un buon 80% dalla giocabilità, il resto è contorno e, per me, il contorno deve rimanere tale...

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it
bdm@galactica.it

sommario

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi

ASSISTENTE AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it)
REALIZZAZIONE CD-ROM: Karim De Martino
ART DIRECTOR: Emanuele Re
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi, Gianluca Tosca, Emanuele Scichilone, Alfredo Nardone, Karim De Martino, Mauro Ortolani, Roberto Lo Russo, Carlo Barone.
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Marco Fregonara
Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono

UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028
PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media

Premio redattore invisible del mese: Alessandro Debolezza
Menzione speciale per i pacchi tirati alla redazione: Emanuele Re
Saluti e ringraziamenti per l'appoggio morale: Q-ZAR, Olga & Mafalda da Amburgo, Harp Strong (tipo di birra preferita dal BDM).



Software Universe®

CONSOLLES department

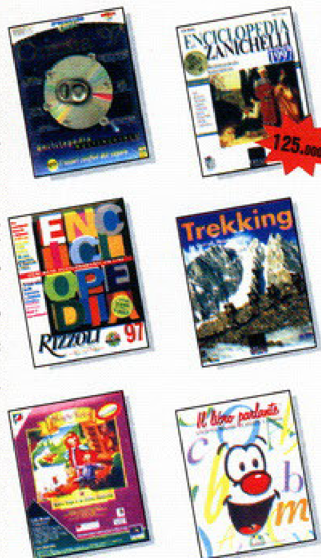
PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA
MILANO	**GALLARATE-VA**	**BRESCIA**	**CREMONA**
via Lorenteggio 22 sotto i portici	C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37	via Mameli 24b - in centro città	corso Pietro Vacchelli 33
Tel.02/42.300.10	Tel.0331/77.96.20	NUOVA APERTURA	NUOVA APERTURA

MESE DELLE OFFERTE

TANTISSIMI TITOLI A PARTIRE DA L.19.900

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD



11th Hour	79.900
7th Guest	37.900
AH 64 D Longbow	49.900
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Bio Forge	49.900
Broken Sword (Ita)	94.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Comanche III	Telefonare
Conq.of the n.world (Ita)	49.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Earth Siege 2	49.900
F1 G.P.	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
Fade to Black (Ita)	49.900



Fallen Haven	94.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	79.900
Fifa Soccer	49.900
Formula Uno Psyg.	Telefonare
Full Trottle (Ita)	49.900
FX Fighter Turbo (Ita)	74.900
Gabriel Knight II (Ita)	124.900
Goblins 3 (Ita)	49.900

GAMES CD



Grand Prix Manager	49.900
Grand Prix Manager II	94.900
Hardline	94.900
Hi Octane	29.900
Hind (Ita)	74.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Independance Day ID4 (Ita)	Telefonare
Kick Off 97	84.900
Killing Time (Ita)	94.900
King Quest VII (Ita)	49.900
KKND (Ita)	79.900
L.A.Blaster (Ita)	49.900
Larry 7 (Ita)	94.900
Last Dynasty (Ita)	49.900
Lighthouse (Ita)	104.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	49.900
Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Magic Carpet II	99.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering	94.900
Max (Ita)	94.900
Michael Jordan in Flight	49.900
MDK (Ita)	94.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Myst (Ita)	74.900
Nascar II (Ita)	94.900
NBA Live 95	49.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare

GAMES CD

Need for Speed II (Ita)	99.900
NHL 97	99.900
Nirvana X Rom (Ita)	99.900
Olympic Games	49.900
Olympic Soccer	49.900
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria (Ita)	129.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
Power F1 (Ita)	84.900
Rally	49.900
Rama (Ita)	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II (Ita)	49.900
Red Alert (Ita)	89.900
Riddle of Master Lu (Ita)	94.900
Ripper (Ita)	124.900
Road Rash (Ita)	49.900
Rugby World Cup 95	39.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	89.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	39.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	37.900
Sensible World of Soccer 96/97	79.900
Silent Thunder	49.900
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	49.900
System Shock	49.900
Terminator Skynet	64.900
Theme Hospital (Ita)	99.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Time Commando (Ita)	49.900
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Pasage(Ita)	49.900
U.S.Navy Fight. Gold	49.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
Virtual Chess (Ita)	49.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
X Wing Vs. Tie Fighter	Telefonare

Tel. 02 - 42 300 10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

I Belée — CONSOLLES department — Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe — CONSOLLES department

INTERNET ITALIA ON LINE
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail
L. 199.000
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA — MasterCard — CartaSi

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72



A CURA DI KARIM DE MARTINO

Pizza, Spaghetti e Mandolino

Salve gente, questo mese vorrei parlarvi di un problema molto serio che si presenta in questo inizio della stagione estiva. Dovete sapere, infatti, che in redazione è appena giunto un distributore di lattine. Fin qui non ci sarebbe niente di cui lamentarsi (anzi), il problema deriva dal fatto che questa macchina accetta solo monete (una lattina costa infatti 800 lire). Ora, potete ben immaginare in che proporzione dei giovani di vent'anni consumino bevande fresche.
Per i primi giorni tutto è andato per il meglio, ma già dalla seconda settimana non era più possibile reperire una moneta in tutta la redazione. A questo punto per il cambio è stato preso di mira il bar di fronte all'ufficio, ma anche qui, ben presto, le monetine hanno iniziato a scarseggiare. Adesso ci troviamo accaldati e assetati con in aggiunta questa macchina piena di fresche lattine che purtroppo non possiamo avere. L'altro giorno ho visto Stefano Gradi e Alberto che cercavano di espugnare la serratura del distributore. Il più preparato Gianluca Tosca ha, invece, cercato di fabbricare delle finte monete da 100 lire con le parti metalliche dei dischetti da 3,5 pollici. BDM si è limitato a tirare qualche calcio all'infernale macchinetta con i suoi inseparabili anfibi. Tutti questi tentavi non sono serviti a nulla, ma il sottoscritto forse ha trovato una soluzione.
Vi ho raccontato tutta questa storia perché sarete proprio voi lettori affezionati della posta a salvarci dalla disidratazione! Come? Semplicissimo: inviando, dentro le buste delle lettere, anche una o due monetine da 100, 200 o se volete addirittura 500 lire! Considerando che le prime lettere "speciali" dovrebbero incominciare ad arrivare intorno alla metà di questo mese, sono certo che la mia estate in redazione sarà certamente allietata e meno pesante.
Vi ringrazio anticipatamente, sperando di riuscire a fare pubblicare una foto del distributore (un paio di mese fa infatti avevo realizzato un fotomontaggio tra le guerriere Sailor e la redazione, però il tutto è andato perso nei meandri di un hard disk del nostro grafico!). Mi raccomando elargite numerosi e brinderemo alla vostra salute!

P. S. È uno scherzo, non mandateci i soldi, se no poi l'estate la passiamo al fresco sì... ma in galera!



Come funziona il joystick?

Alla scoppiatissima redazione di PC Game Parade.
Pazzi, pazzi, pazzi...
Basta con i complimenti altrimenti poi vi montate la testa (non sapevo che fosse zona edificabile), vi ordino (per favore naturalmente) di spiegarmi perché nei giochi nuovi tipo POD, Interstate '76, MDK nelle versioni per Windows 95 i programmatori si sono serviti per la calibrazione di joystick, pad o volanti della calibrazione di questo sistema operativo.
Vi chiedo questo perché io ed altre persone che conosco non riusciamo a fare una calibrazione decente visto che non c'è verso di fare andare il joystick verso destra, con il risultato che per giocare dobbiamo utilizzare la tastiera. Nell'ultimo numero della vostra rivista c'era l'utility Joystick Control Center, ma non ci ho capito un tubo su come funziona.
Già che ci siete chiedete al Ministry of Game dove si può trovare il patch per vedere Lara tutta innuda (arf, slurp).
A proposito, a pagina tre del numero di aprile cosa c'entra Godzilla (si legge Diozilla?) con Ezio Greggio?
Attendo almeno una risposta nel più breve tempo possibile, praticamente oggi stesso, anzi dovete richiamarmi a casa (sempre per favore, si intende). Detto questo vi saluto. Ciao.

Silvio Della Giovampaola
Il Signore dei Draghi

Caro Signore dei Draghi,
non vorrei che ti venisse l'idea di sferrare un attacco alla redazione con i tuoi simpatici animaletti dall'alito pesante quindi ti darò le risposte che mi chiedi malgrado il tuo tono arrogante. In ogni caso questo atteggiamento verrà punito dato che ingenuamente ci hai fornito il tuo numero di telefono e che quindi ora possiamo localizzarti senza colpo ferire.
Non so esattamente come funzioni il programma di calibrazione di Windows 95, ma onestamente non ho mai sentito di problemi del genere. Sei sicuro di aver seguito alla lettera le istruzioni per la calibrazione? Sei sicuro di aver attaccato il joystick alla porta giusta e di non averlo infilato nella fessura per i floppy? Sei sicuro di avere un PC e non un Sega Master System taroccato?
In ogni caso posso darti informazioni sul patch sexy di Tomb Raider, sembra infatti che la Eidos l'abbia fatto levare da tutti i siti Internet e quindi si tratta oramai di un file introvabile. Tuttavia sono a conoscenza di un sito segreto da cui dovrebbe essere possibile scaricare il patch. Il sito in questione si chiama www.pesce_d'aprile.com e oltre al sopraccitato patch contiene anche quello per vedere il personaggio di MDK vestito da hostess della Alitalia e quello per far funzionare Windows 95 in multi-tasking (questa si che è grossa, ehehehe).
Concludo congratulandomi con il tuo occhio da faina che ti ha permesso di confondere un Tirannosaurus Rex con Godzilla, mi raccomando continua così che sei sulla strada giusta... per venire a lavorare qui da noi!

Piccoli Fan

Caro Karim,
sono un ragazzo di 15 anni e seguo la vostra rivista dal numero 4, sono venuto anche a trovarvi a SMAU '96 dove, non credo tu ti ricorda, mi facesti un autografo ma uno di TGM lo strappò.
Volevo innanzi tutto dire che sono d'accordissimo con Giuseppe Pareo che vi ha scritto sul numero 50 e condivido la sua richiesta di aumentare il numero di pagine. Ho qualche critica da fare su alcuni giochi recenti:
- Quake: Io come "Doomiano" e fan della Id Software mi sono fiondato a comprare questo capolavoro. Il gioco è fantastico e la grafica lo è ancora di più, ma i livelli sono troppo ripetitivi e monotoni così dopo un po' stufa.
- Tomb Raider: È bellissimo ma vi sono parecchi difetti nei poligoni, infatti spesso si vedono buchi che non esistono oppure i pipistrelli che attraversano le piattaforme.
Veniamo ora alle domande:
1) Io ho un cosiddetto "Ninja PC", ovvero un Pentium 200 MMX, scheda video Mystique da 4 Mb, 16 Mb di RAM, lettore CD-ROM 12X e hard disk da 2.5 Gbyte con installato il tanto odiato Windows 95. Perché anche con questa configurazione non funziona una "bega"?
2) Perché Quake in 640x480 rallenta e a 800x600 scatta come un dannato?
3) Mi sapresti dire qualcosa sui nuovi DVD-ROM e sui floppy da 120 Mb compatibili con i vecchi da 1,44 Mb?
4) Ti prego dimmi dove posso trovare i nuovi palmtop (agende elettroniche palmari) con Windows 95 CE.
5) Io faccio Ragioneria informatica e sono al 2° anno, uso il computer dalla prima media, ora che conosco molte cose su questo gioiello della tecnologia vorrei ampliare i miei orizzonti; dato che voglio imparare a programmare bene, possibilmente in C++, cosa mi consiglieresti?
Non offendetevi se non mi sono dilungato a farvi i complimenti, ma risulta ovvio che siete fantastici se vi seguo da 46 numeri su 50.
Piccola critica: dato che la media di bei giochi si è alzata, vi dovreste adeguare restando più stretti con i voti!
So che questa più che una lettera è una pergamena, ma spero che potrai pubblicarla, anche se non tutta almeno in parte.
Ti riscriverò presto, CIAO.

Matteo "DOC" Pezzoli

Caro Matteo,
come puoi pensare che io non mi ricordi di te? Sei l'unica persona al mondo che mi abbia chiesto un autografo (a parte quelli che faccio sugli assegni dei miei creditori). Mi dispiace tuttavia della fine ingloriosa del tuo cimelio ma vedrai che un giorno avremo la nostra rivincita. Per ora accontentati delle risposte alle domande che mi hai posto:
1) Non devi preoccuparti perché non sei l'unico ad avere questo problema!
Ovviamente questa non è una risposta, ma in fondo ci sono risposte?
Qualcuno sa perché la terra gira intorno al sole o perché le donne siano così complicate?
Perché quando riscaldo la pizza surgelata nel forno a micro-onde rimane sempre fredda nel centro?
Perché non ci interroghiamo sulle questioni veramente importanti e che hanno qualche ripercussione sulla nostra società oltre che sul nostro bus PCI?
2) Penso che il problema con Quake possa essere causato da una cattiva configurazione del siste-

MAiLBOX

ma e in particolare della scheda grafica. Potrebbe però trattarsi anche della RAM, infatti con il sistema che mi hai descritto 16 Mb sono un po' pochi!
3) I primi DVD-ROM dovrebbero essere disponibili a mesi (probabilmente prima dell'estate). Personalmente ho potuto vederne alcuni al CEBIT di Hannover dello scorso Marzo. Tutti i modelli avranno inizialmente un prezzo intorno al milione o giù di lì. Per i dischi DVD esisteranno vari standard proprio come per le videocassete e i laser disk in modo da scoraggiare l'importazione dagli States e dal Giappone. Per ora è tutto quello che si sa, prossimamente dedicheremo ai DVD uno speciale con maggiori dettagli. Per i floppy da 120 Mb si tratta di prodotti molto simili ai dischetti ZIP della Iomega che costano circa 20 mila lire e hanno una capacità di 100 Mb. In futuro se questo dovesse diventare uno standard i prezzo dovrebbero abbassarsi drasticamente.
4) Ho visto al Futur Show di Bologna il palmtop della Casio e ne sono rimasto positivamente impressionato. Per la disponibilità al pubblico si parla comunque di settembre e il prezzo è intorno al milione. I palmtop sono inoltre interfacciabili con un normale PC e possono condividere con questo file di testo e fogli elettronici. Il sistema operativo che utilizzano si chiama Windows CE ed è una versione "light" di Windows 95, per spostare le icone si utilizza una comoda penna elettronica al posto del mouse. Spero di aver soddisfatto la tua curiosità, considerando che questo non è propriamente il nostro campo.
5) Imparare a programmare bene è difficile, infatti, non c'è nessuna facoltà universitaria che riesca a dare una preparazione adeguata e al passo dei tempi.
Tutte le persone che conosco e che programmano (anche videogiochi) hanno fatto Ingegneria oppure Informatica, ma hanno imparato i segreti del mestiere da soli, quasi sempre tramite amicizie con altri programmatori, soprattutto attraverso Internet.
Per incominciare puoi dare un occhiata ai tanti manuali di C++ presenti nelle librerie specializzate e magari scaricare qualche applicazione non compilata da Internet, cercando di capirne il funzionamento.
Avanti il prossimo.

Qualche consiglio...

Ciao Karim,
devo farvi i complimenti per l'ultimo numero di PCGP: il numero di aprile è, sicuramente, la migliore rivista italiana del settore.
Ormai avete raggiunto una certa maturità anche nelle recensioni e nelle rubriche (continua con l'angolo demo e musicale).
Se devo dare dei suggerimenti eccoti una breve lista:
1) Qualcosa di simile al Talent Scout di TGM, con lavori dei lettori, scambio di info ecc.
2) Più commenti sullo stesso gioco (come era su PCReview); ho visto qualcosa ma va incoraggiata!
3) Meno fondini ammazza occhi (come su Smanetta), se uno deve verificarsi la vista può benissimo andare dall'oculista.
4) Le firme su tutti gli articoli e i box, è molto importante per il lettore cercare di conoscere i recensori per capire se ci si può fidare (nel senso di avere gusti simili), se gli articoli sono tradotti scrivetelo, non credo che si scandalizzi nessuno e porterebbe un po' di trasparenza verso il lettore.
5) Per i voti un idea potrebbe essere quella di usare lo stesso sistema di Byte: si mettono delle stelline (da 1 a 5) per ogni fattore (Giocabilità, longevità, grafica, sonoro, multiplayer), poi si pesano con dei coefficienti e si ottiene il voto matematicamente! A me sembra una buona idea (al limite uno si può rifare il voto con dei coefficienti personali).
6) Perché nel CD non mettete anche la rivista (o almeno il numero precedente) in formato Html o Acrobat?
7) Ogni tanto sarebbe bello avere una super-recensione di qualche gioco mitico già uscito da un po' (come aveva fatto Z con F1GP2).
Comunque continuate così che andate bene!
Ciao

Uberto

PS: che ci faceva Greggio da voi ?

Ciao Uberto,
grazie della lettera e dei complimenti, ma ti assicuro che non siamo ancora arrivati al traguardo che ci siamo preposti ormai un anno fa e che di miglioramenti da fare ce ne sono e ce ne saranno sempre.
Sarebbe stupido accontentarsi di come stanno le cose (non solo nel nostro caso specifico) e quindi ci impegneremo ancora, ascoltando i consigli di voi lettori, per avvicinarci sempre più a quelli che sono i vostri gusti.
Non credo sia necessario rispondere punto per punto alle tue proposte, perché, in quanto tali, sono ben accette e verranno tenute in considerazione come tutte le proposte che ci giungono da voi lettori.
Ovviamente per realizzare alcune cose ci vorrà tempo, ma abbiate fiducia perché le nostre menti sono sempre sul punto di ideare nuovi sistemi di giudizio e parametri di valutazione.
Per esempio è molto originale la tua idea del voto globale ricavato dai voti specifici tramite coefficienti, tuttavia mi sembra una soluzione piuttosto macchinosa e poco intuitiva (sembra una delle tante gabole del nostro sistema elettorale), tieni presente, inoltre, che il voto non è la parte più importante della recensione ma solo un giudizio soggettivo dal forte contenuto personale.
Riguardo alla questione delle firme ti garantisco che nessun articolo di PC Game Parade è tradotto, anche perché in questo caso lo troveresti scritto all'inizio della rivista dove ci sono i nomi di tutti i collaboratori e le diciture legali. Inoltre, sarebbe stupido fare un passo indietro e ricominciare a tradurre altre riviste quando ormai abbiamo una struttura tale da riuscire talvolta a realizzare scoop perfino prima della stampa inglese (vedi Realms of the Haunting, tanto per citare un titolo).
A proposito della questione di inserire nel CD gli articoli della rivista, la boccio in anticipo perché, come ho spiegato più volte, non vedo il supporto ottico come un "doppio" della rivista, ma piuttosto come qualcosa di complementare. Un mezzo per realizzare quello che non si può fare sulla carta e l'esempio più evidente sono i demo giocabili per farsi un idea immediata del gioco. Che senso avrebbe fare un lavoro doppio di impaginazione dei testi per metterli sul CD quando la carta si presta benissimo a questo scopo? Un discorso del genere si potrebbe fare con Internet, ma solamente per dare un assaggio di quello che c'è sulla rivista e non certo per sostituirla.
Sono felice che tu, come tanti altri lettori, abbia notato la presenza del sig. Greggio nel nostro editoriale di due numeri fa (a proposito... di Paola & Chiara non mi dite niente?). Il motivo di tale visita è la stretta amicizia che lega il nostro Super Mega Direttore, al secolo Michele Maggi, con il simpatico Ezio. A proposito date un occhiata al sito di Greggio (http://www.eziogreggio.it) e fateci sapere cosa ne pensate!

Scrivete a:

PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano

oppure via fax:
02-38010028

o via e-mail a:
karim@bbs.infosquare.it

Posta in pillole

Partiamo subito con Antonio Ciccio Lepore il quale mi ha inviato una simpatica lettera scritta su uno strano cartoncino (a proposito, non sono ancora riuscito a capire dove l'hai preso, così a occhio e croce sembra il supporto di un rotolo di carta igienica, è giusto?).
Ciccio ci suggerisce di aggiungere il parametro longevità nei parametri di giudizio e ribadisce l'utilità del box "help", che alcuni lettori hanno criticato. Inoltre ci chiede di pubblicare l'indirizzo e il numero di telefono di tutte le software house in modo da poter chiedere informazioni sui giochi direttamente a loro. Su questo punto, ti devo purtroppo scoraggiare per due motivi:
1) le software house si trovano quasi tutte in Inghilterra o negli Stati Uniti e la telefonata ti costerebbe parecchio.
2) Dubito che telefonicamente riescano a darti informazioni sulle uscite dei giochi qui in Italia. L'unica soluzione è contattare direttamente i distributori italiani che certamente sono più aggiornati sul nostro mercato; troverai i loro numeri nelle nostre pagine di pubblicità. In ogni caso ricordo a tutti i lettori che nel nostro sito web è presente un elenco completo di tutte le software house con relativo indirizzo Internet.
Passiamo a Luca Lusvarghi che ci chiede il nostro indizzo Internet e le modalità per richiedere i numeri arretrati.
Allora, la stringa che devi digitare nel tuo browser per raggiungere la redazione virtuale di PCGP è http://www.contatto.it/pcgame, per avere invece i numeri arretrati devi chiamare di mattina il numero 02-38010030 e chiedere dell'ufficio abbonamenti, arretrati, antipasti e dolce.

L'appuntamento con la posta è per il mese prossimo, vi saluto come farebbe il mio amico Carlo Barone detto "Cotone": Ciao a tutti!

A CURA DI MATTEO PAVESI - (PC-GAMEPARADE@BBS.INFOSQUARE.IT)

let's begin

A parte la "cacofonia" del mese scorso, il vostro angolo per le risposte tecniche sta andando a gonfie vele. Vorrei ricevere qualche e-mail, fax o lettera in più, non solo riguardo ai soliti problemi di ogni giorno, ma anche per avere delucidazioni su argomenti più generali o sulle tecnologie future (vedi la lettera di Giovanni). Per il resto non molte novità: il P200 MMX non ha ancora fatto molta breccia nel mercato e il P133 (soprattutto per il costo) va ancora per la maggiore. Io non l'ho ancora cambiato, e se riesco a metter via due soldi mi prendo una bella scheda TV. Ma a voi che importa? Niente, era per riempire il box d'inizio!

WINDOWS 95 TIPS&TRICKS

Salve, Mi chiamo Romano Benedetto, è inutile dire che la vostra rivista è una delle migliori perché ormai lo dicono quasi tutti, però lo dico lo stesso, altrimenti va a finire che non lo dice più nessuno ;-)) Veniamo al dunque...Forse sto per darvi un'informazione abbastanza importante che non avete mai sentito prima, spero che non sia così perché se no questa lettera sarà stata più utile a voi che a me, va beh, vuol dire che avrò fatto un'opera buona (come da bravo scout)... ;-))) Se andate nella sezione [vcache] del file system.ini di Win95 e aggiungete maxfilecache=4096 (megabyte riservati alla cache) farete in modo che il Win95 usi solo 4MB di memoria per la cache, evitando di farlo swappare continuamente perché la cache ha completamente riempito la RAM.
Facendo questo noterete un miglioramento di un buon 20% nelle prestazioni, perché starete usando REALE memoria, e non virtuale... (Usate il programma negli accessori Monitor di Sistema per monitorare la memoria allocata, la disponibile e lo swap, vi renderete conto da soli..) Ora la mia domanda è: conoscete altri tipi di trucchetti, settaggi particolari, sezioni nascoste nei file ini per configurare al meglio il proprio sistema?
Ne esiste un altro tipo: maxfilepagingsize che regola la grandezza massima dello swap, ma non penso serva... Spero possiate essermi utile, o spero di esserlo stato io a Voi.
Saluti

Benedetto Romano, via Internet

Inserire il comando maxfilecache=4096 effettivamente limita lo spazio riservato alla cache a 4MB. La cache del disco e lo swap file vengono gestiti automaticamente e dinamicamente da Win95 a seconda della memoria disponibile, dello spazio sull'hd e a seconda del numero e dalla "pesantezza" delle applicazioni. Per applicativo "pesante" intendo un programma che carica parecchio codice in memoria o comunque necessita di molte risorse per girare correttamente. In sostanza, se tenete qualche applicativo aperto e costringete il sistema a swappare spesso può essere molto utile limitare (ma non troppo) la cache. Non bisogna esagerare però: la funzione della cache è quella di tenere a disposizione un certo numero di informazioni in modo che possano essere usate immediatamente dalla RAM appena ce ne è bisogno. Inoltre, tutto questo discorso varia enormemente in funzione della memoria fisica installata: con 8MB si può fissare a 2MB la cache ed ottenere buon incrementi, con 32MB penso che il guadagno non sia così elevato. Dipende anche dagli applicativi che usate. Il consiglio è di provare sul vostro sistema inserendo prima il valore 2048 poi 4096 poi 8192. Fate due prove e decidete. A beneficio di Benedetto e di tutti gli altri lettori vi do due dritte su Win95. (sperando che qualche lettore non li conosca già). Affinché questi "trucchetti" non creino particolari incidenti vi consiglio caldamente di leggere subito la sezione "Raccomandazioni e consigli" che ho scritto per voi questo mese!!! Non ho indicato alcun trucco che modifichi il file di registro perché è un'operazione un po' complicata. Se vi interessano questi consigli scrivete... 1) Per modificare l'immagine di uscita: basta rintracciare nella directory di windows i file LOSOS.SYS e LOGOW.SYS, apriteli con un qualsiasi programma di grafica (anche Paintbrush) e modificateli (è necessario lasciarli delle dimensioni precedenti però, NDCarlo). Non sono altro che due immagini in formato BMP (bitmap).
2) Tenete premuto lo shift mentre spostate i file nel cestino: verranno eliminati immediatamente invece di essere spostati.
3) Selezionate un file (già registrato per essere aperto con una determinata applicazione) in Gestione Risorse e tenendo premuto shift usate il tasto destro del mouse. Nel menu a tendina troverete anche la voce "Apri Con..." in questo modo potrete aprire il file con una diverso programma. (Utile per aprire i file grafici con diversi programmi a seconda dei gusti e delle preferenze del momento).
4) In ultimo ecco uno specchietto per un utilizzo efficace del mouse in combinazione con i tasti Shift e CONTROL (CTRL).
Spostando un oggetto con il mouse senza premere né SHIFT, né CTRL sullo stesso drive avverrà uno spostamento del file. Su un drive differente avverrà una copia. (lo capite anche dal simbolo "+"). Questa regola è valida per tutti i file tranne che per i ".COM" e i ".EXE". Infatti, se spostate file con queste estensioni sullo stesso drive o su un altro drive ma di tipo non removibile (gli hard disk, per esempio), otterrete la creazione di un collegamento, se li portate su un drive removibile (floppy disk), l'esito sarà una copia dei file.
Infine: Si Shift, No CTRL: Sposta in ogni caso; No Shift, Si CTRL: Copia in ogni caso; Si Shift, Si CTRL: Crea sempre un collegamento al file. Tenete conto che alcune cartelle speciali di sistema come il cestino, la cartella stampanti o il pannello di controllo non seguono, per ovvie ragioni di sicurezza, queste regole.

I CAPRICCI DELLA MYSTIQUE

Carissimo Matteo Pavesi, sono un vostro lettore ormai da tanto tempo, e sono molto fiero di come la rivista va avanti. Da tempo un problema mi affligge: io possiedo un P200 con 16MB di RAM (tralascio tutte le altre vaie parti hardware) e una scheda 3D Matrox Mystique 2MB. Però, Gran Prix 2 e Fifa97 non mi girano (io presumo che sia colpa della scheda grafica), perché? Nel caso di GP2 dopo la presentazione del gioco, la schermata diventa nera e la lucetta del mio monitor lampeggia.
Nel caso di Fifa97 dopo la scritta Dolby Surround la schermata diventa sempre nera, con una "striscia" tutta colorata nella parte superiore del monitor.
Spero che questo mio problema potrà essere risolto (non mi aspetto che tu mi risolva pienamente questo problema, ma almeno che mi dici la causa di questi effetti). Un grande saluto a te e a tutta la redazione.

Gianluca, Roma

Per rispondere con maggior precisione alla tua domanda, Gianluca, ho chiesto conferma di alcune voci al nostro AFC che è da tempo (felice) possessore di una scheda come la tua, poiché sapevo che aveva incontrato qualche difficoltà come te. In sostanza si tratta di un problema di BIOS della scheda video.
Non solo le motherboard hanno i BIOS ma anche altre periferiche hanno bisogno "all'avvio" di una piccola memoria dove immagazzinano dati importanti per una corretta inizializzazione ed utilizzo.
Il BIOS della Mystique deve essere aggiornato alla versione 1.4 per poter risolvere i tuoi problemi. Dunque: 1) collegati ad Internet e scarica dal sito della Matrox (www.matrox.com se non erro) i driver aggiornati per win95 e il BIOS aggiornato per la Mystique (al momento in cui scrivo dovrebbe essere alla 1.4) 2) spegni il PC e smonta la scheda 3) aiutandoti con il manuale che trovi nella confezione originale sposta quel ponticello sulla scheda che abilita la scrittura del BIOS. 4) Inserisci la scheda, lancia il programma di aggiornamento BIOS scaricato da Internet seguendo le istruzioni a video. 5) Togli la scheda, sposta il ponticello sulla posizione originaria e richiudi il PC 6) Installa i nuovi driver per win95 scaricati.
Fatto questo hai aggiornato la tua Mystique e risolto (spero) i tuoi problemi!!!

AO', HO COMPRATO IL JOY E MO' LO VOGLIO USA'

Cara redazione, verrò subito al dunque:
1) È possibile nel Fast Tracker 2 incluso nei vostri CD utilizzare una tastiera midi muta al posto della solita e scomoda tastiera del computer? Se sì, come? 2) Esiste in commercio una porta game doppia che funzioni bene sia sotto DOS che sotto Win95 (dato che oltretutto ho anche bruciato la porta game della mia SoundBlaster32 a causa di un difettoso cavo a Y)? 3) Per i giochi in generale è più veloce una Matrox Mistyque con 2MB o una Millenium con 4MB?
4) Si può utilizzare in Quake un joystick analogico sfruttandolo come tale cioè con lo sposta-

mento proporzionale come avviene in tutti gli altri giochi come Duke Nukem?
Complimenti per la rivista: dedicate qualche pagina in più alla musica e ai consigli tecnici.

Paolo Lucarelli, Rimini (RN)

Caro Paolino, ho girato la domanda 1) a AFC e dopo qualche meditabondo secondo mi ha risposto: "NO!". 2) Porte game doppie che funzionano (bene) esistono certamente, io stesso ne possiedo una. Sono schedine ISA a 8bit (tipo corto) che supportano la gestione di due joystick completi ed indipendenti. Da questo punto di vista dunque sono "meglio" della porta del SB. Queste schede sono facili da trovare e costano poco (circa 30.000). E' possibile che manchi il supporto per win95. Per installarle è sufficiente inserirle in uno slot libero, avendo cura di disabilitare il ponticello sulla SB che abilita/disabilita la porta joy. E per ultimo mi chiedo: ma come cavolo hai fatto a "bruciare" una porta joy? E il resto della SB?
3) A parità di RAM consiglio la prima per il tipo di uso che ne farai tu. Leggiti la Posta Tecnica di Maggio dove l'argomento è stato (per ora) esaurientemente trattato. 4) Sì.
Grazie per il complimento. Per quanto riguarda le pagine in più per PT e Musica, per ora non si vedono all'orizzonte. Ma sappi che il BDM ha vicino alla scrivania un cappello magico: non sai mai cosa sta per tirare fuori...

RACCOMANDAZIONI E MANUTENZIONE

Questo mese, prima della lettera conclusiva, ho deciso di scrivere due righe di raccomandazioni e consigli per la manutenzione del PC, che credo possano essere utili un po' a tutti. I file più importanti del PC vanno tenuti costantemente sott'occhio: create una directory (cartella) (chiamatela backup o sistema o ripristino o come cavolo volete) e copiateci A) il win.ini, system.ini, progman.ini (directory di Windows) e autoexec.bat, config.sys (nella root). Questa operazione va eseguita molto frequentemente. Una volta ogni tanto avrete cura di zippare tutti i file .INI presenti nella directory di Windows. B) Lanciate poi regedit.exe (directory windows) e dal primo menu (Registro di Configurazione) scegliete il secondo comando ed esportate il contenuto del registro nella directory che avete creato. Sempre nella directory di Windows troverete i file system.da0 e user.da0. Copiateli entrambi nella directory di sicurezza. Questa operazione va fatta abbastanza spesso, perlomeno prima di installare un nuovo software o un nuovo componente hardware.
C) Più spesso che potete controllate la cartella TEMP di Windows e cancellate tutti i file presenti in essa. Cancellate i file presenti anche nella cartella windows\recent. Svuotate il cestino. Lanciate un'applicazione di controllo del disco come Scandisk (lo trovate in Avvio/Programmi/Accessori/Utilità di Sistema) o come NortonDiskDoctor per chi possiede questa suite di utility. Infine, se non si sono riscontrati errori lanciate il Defrag (nella stessa cartella di Scandisk) o il Norton Speedisk o software analoghi che hanno il compito di deframmentare il disco fisso.
Tutte queste operazioni, per sicurezza, andrebbero fatte di frequente! In questo modo, probabilmente, eviterete cluster incrociati, problemi sul disco fisso, avrete maggior velocità in un hard disk più ordinato e avrete sempre sottomano i file "vitali" per il PC per qualunque evenienza.

POSTA TECNICA: L'OPINIONE

Superba redazione di Pc Game Parade, volevo chiedere il vostro parere su alcune informazioni che ho raccolto riguardanti il DVD che mi hanno perplesso: ho da poco acquistato un masterizzatore (6 read, 2 write) e con questo prossimo arrivo mi sono spaventato. Dovrò cambiare il mio masterizzatore con uno ipoteticamente compatibile con il DVD? Sono molto curioso (e spaventato). Grazie.

Giovanni, Udine.

Giovanni mi dà lo spunto per parlare con voi di una tecnologia nuovissima e per ora ancora piuttosto lontana: il DVD. Il DVD sarà certamente lo standard del futuro ma è ancora molto presto per mandare in soffitta i lettori CD. Il Digital Versatile Disk è nato dallo sforzo congiunto di alcune multinazionali che stavano sviluppando standard separati. Da un lato avevamo l'SD (SuperDensity) progettato da una cordata di aziende capeggiate da Toshiba; dall'altro il MMCD (Multimedia CD) portato avanti da Sony e Philips. Nel 1995, per evitare proliferare di standard diversi che avrebbero arrecato danni enormi ai produttori dello standard "perdente" (così come avvenne agli inizi degli anni '80 per le videocassette VHS e Betamax) i due progetti si fusero nelle specifiche DVD. Voce in capitolo ha avuto anche l'industria del cinema di Hollywood che voleva un supporto capace di contenere film (di durata media 135 minuti) con sonoro e sottotitoli in più lingue. Erano necessari 4,75GB di spazio per soddisfare queste esigenze. Ed ecco il primo modello di disco DVD che vedremo: sarà un singola faccia singolo strato che conterrà 4,75GB. Ma sono già in sviluppo progetti per creare dischi a singola faccia doppio strato (8,5GB) e doppia faccia doppio strato (17GB).
I lettori di DVD saranno in grado di leggere i CD-ROM, questo per non dover perdere l'enorme parco di CD presenti al momento. Dal punto di vista tecnico tutto ciò è reso possibile dal raggio laser. I drive DVD usano un laser di lunghezza d'onda più corta rispetto ai laser dei CD-ROM di oggi, e questo permette di leggere su un solco più piccolo di quanto avviene ora, aumentando incredibilmente la "densità" dei dati. Tornando al presente, e a Giovanni, gli attuali masterizzatori andranno per la maggiore ancora per un bel po', perché in ogni caso tutti quelli che inizieranno a utilizzare i DVD potranno leggere i CD fatti con i masterizzatori. Bisognerà aspettare che scenda il prezzo dei lettori, che vengano create applicazioni DVD, In sostanza bisognerà aspettare che questo mercato diventi di massa per poter parlare di "morte" dei CD-ROM. Ma attenzione il futuro (più o meno prossimo) ci riserva altre sorprese: dai CD-E (Compact Disk-Erable) saranno drive che potranno scrivere e leggere sui cd vergini quante volte si vuole e potranno essere letti da tutti i lettori attuali; ai DVD-Recordable Write-Once (DVD scrivibili una volta sola) ai fantomatici DVD-RAM (drive DVD che saranno in grado di leggere e scrivere più volte su di uno stesso supporto DVD fino a 2,6GB) destinati a soppiantare gli attuali dispositivi di backup (nastri etc...)

SHORT MAIL

Inauguro questo mese la Short Mail, per rispondere in velocità a tutti quelli che per mille motivi non hanno visto la loro lettera pubblicata. La e-mail di Gigi è fortissima, mi dispiace solo che data la lunghezza non può essere pubblicata per intero. Gigi scrive:" Svolgo da ormai circa vent'anni la professione di medico e, ben consapevole che spesso e purtroppo le diagnosi si fanno per esclusione sequenziale, mi sono avventurato nelle seguenti tappe successive" Segue un elenco delle infinite prove che il povero Gigi ha fatto per sistemare il suo PC che inspiegabilmente ha perso fluidità con tutti i suoi giochi preferiti. Ho letto più volte la tua e-mail e sinceramente non so cosa dirti: hai praticamente cambiato ogni parte del PC tranne il case!!! Due consigli: prova a cambiare la CPU facendotela prestare da un amico (e settando correttamente i jumper per la frequenza sulla motherboard) e verifica che non sia presente alcun virus (nelle prime tracce dell'hd o addirittura nel BIOS). Mi raccomando fammi sapere come è andata!!! HeavyMax (la prossima volta è meglio che indichi anche il tuo nome) chiede se P120, 16MB Ram e Mystique 2MB sono "sufficienti per giocare decentemente in alta risoluzione a Need for Speed 2 e Interstate '76" . La risposta è NI. Sono sufficienti per giocare, ma ho paura che ti dovrai un po' accontentare. Tutto sta a definire il concetto di decentemente. Se parli con un mio amico che ha la 3DFX, ti dice che Tomb Raider è decente quando va a 28 frame!!! A parte gli scherzi avresti bisogno di altri 16MB: poca spesa e molto guadagno di prestazioni in ambiente Windows95.

Scrivete a:

"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o TOP MEDIA EDIZIONI, viale ESPINASSE 93
20156 Milano

All'attenzione di Matteo Pavesi.
Oppure utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it, avendo cura di scrivere POSTA TECNICA nella casella relativa all'argomento della mail.

Shut Down Please

Questo mese si è parlato di DVD, di Bios, di schede grafiche e di trucchetti per Windows95, per molti ancora pieno di misteri. Che ne pensate di ritagliare un angolo nella PT dedicato ad argomenti tecnici sviluppati dal sottoscritto invece che lettere dei lettori? Fate sapè. Infine vi annuncio che in linea di massima non rispondo alle e-mail via e-mail, ma preferisco pubblicare tutto il materiale che mi arriva (prima o poi) per far partecipare tutti i lettori.

INTRODUZIONE

Finalmente abbiamo rivoluzionato le istruzioni del CD-ROM e vi prometto che a breve avrete anche una gradita sorpresa che riguarda l'interfaccia grafica. Dovrete pazientare ancora qualche mese ma vi assicuro che la vostra attesa sarà premiata. Per ora rifatevi gli occhi con il CD di questo mese come sempre ricco di demo. Tra tutti spiccano sicuramente Xcom - Apocalypse della Micorprose, attesissimo terzo episodio della serie, e Axelerator, gioco di guida molto arcade e molto divertente. Non mancano alcuni giochi provenienti dal mondo delle console, sto parlando di Bust-a-Move 2 (Puzzle Bubble 2), Pandemonium e Atomic Bomberman, tre conversioni di titoli di grande successo. Non ho altro di particolare da segnalare quindi vi lascio alle istruzioni "new-look" augurandovi buone vacanze!

ISTRUZIONI

Tutti i demo e programmi shareware contenuti nel CD di PC Game Parade si possono installare dall'interfaccia grafica per Windows 95. Una volta inserito il CD nel lettore, aprite la cartella corrispondente e lanciate il comando PCGAME.EXE. Vi ritroverete di fronte a un menu con diverse icone: quella dei demo ha la forma di una mano, mentre il dischetto rappresenta le utility e l'occhio i video.

Per chiudere il programma potete utilizzare in qualsiasi momento i tasti ALT+F4 oppure cliccare sull'apposita icona. In caso di problemi consultate le istruzioni relative ai singoli giochi presenti in queste pagine. Per rimuovere un demo o un programma per Windows 95 ricordate sempre di utilizzare il programma che si trova nel Pannello di Controllo. Se il demo in questione non compare nella lista di quelli installati allora sarà sufficiente cancellare la directory. In genere i giochi creano un icona o un collegamento al file eseguibile, in caso contrario dovrete aprire manualmente la cartella dove è stato installato il gioco (dir) e lanciare il comando per farlo partire (avvio). Solo in caso di reale necessità potete chiamare in redazione al numero 02-38010030 e chiedere di Karim De Martino, o mandare un e-mail all'indirizzo karim@bbs.infosquare.it. Se il CD-ROM è visibilmente danneggiato e quindi inutilizzabile dovrete mandarlo all'indirizzo qui sotto; ne riceverete uno nuovo e perfettamente funzionante:

Editoriale Top Media - Servizio sostituzioni - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

A cura di Karim De Martino

Outpost 2

(dir:c:\dynamix\op2demo-setup:automatico-avvio:outpost2.exe)

È un gioco di strategia ambientato nello spazio profondo; lo scopo è quello di costruire delle colonie spaziali costruendo vari tipi di edifici per sfruttare al meglio le risorse offerte dal pianeta.

Xcom: Apocalypse

(dir: c:\apocdemo - setup: setup.exe - avvio: xcomapoc.exe)

Personalmente sono un fanatico della serie Xcom, giunta con Apocalypse al suo terzo episodio. Si tratta di un gioco di strategia a turni nel quale controllerete una squadra di cacciatori di alieni. In ogni caso trovate un work in progress di Xcom 3 proprio su questo numero. Il demo si installa da Windows 95 creando tutte le icone necessarie per il setup e la rimozione.

Atlantis

(dir: funziona da CD - setup: automatico - avvio: atlantis.exe)

È una avventura grafica in 3D completamente in Italiano. Quello che colpisce è l'innovativo motore grafico che consente di muoversi a 360 gradi nelle varie ambientazioni di gioco. Il demo consente di visitare varie locazioni, ma solo in una è possibile interagire con gli oggetti e risolvere alcuni enigmi. Non c'è bisogno di installazione su hard disk.



Axelerator

(dir: c:\axeler - avvio: axelerator.exe)

Devo dire che questo gioco di corse si è rivelato una vera sorpresa, si tratta di un mix tra Out Run e Quarantine. Giunto in redazione solo qualche giorno prima della chiusura del CD di questo mese, Axelerator si è guadagnato i suo 100 Mb di spazio per l'alta giocabilità, ma soprattutto per la qualità del demo. Purtroppo il gioco va copiato interamente in hard disk, operazione che verrà eseguita automaticamente dal programma di setup. Una volta lanciato il demo vi apparirà un menu e per giocare subito dovrete cliccare sulla prima opzione a sinistra. A questo punto inserite i dati del vostro pilota e preparatevi a bruciare l'asfalto. Per controllare la vettura si utilizzano i tasti freccia, per partire al semaforo premete invece shift.

Pandemonium

(dir: c:\programmi\crystal dynamics\pandemonium - setup: setup.exe - avvio: pandemonium.bat)

Direttamente dal mondo delle console arriva questo platform 3D molto divertente e originale. Il demo sfrutta anche le schede video basate su chip 3DFX a patto che si evidenzi l'apposita opzione al momento del setup. I tasti sono i seguenti:

A	Sinistra	x	Basso
S	Destra	Spazio	Salto

Comanche 3

(dir: c:\c3demo - setup: setup.exe - avvio: c3.exe)



Anche il famoso simulatore di elicottero della Novalogic è arrivato al suo terzo episodio. Le novità sono parecchie a cominciare dall'utilizzo del nuovo motore grafico Voxel Space 2, evoluzione di quello utilizzato nei primi due giochi. Il demo non è giocabile, si tratta solo di una partita registrata che offre comunque la possibilità di modificare il livello di dettaglio per vedere come gira il gioco sul proprio PC.

Bust-a-Move 2

(dir: c:\bam2demo - avvio: bam2.bat)



Il divertentissimo coin-op che ha fatto impazzire milioni di ragazzi (e ragazze!) è finalmente disponibile anche per PC. Il demo occupa pochissimo spazio in hard disk e consente di giocare un solo livello. Lo scopo è quello di mettere vicine tre bolle dello stesso colore in modo da farle scomparire dallo schermo.

✗ The Quivering

(dir: c:\quiverin - avvio: q.exe)

Non si tratta di un demo, bensì di un divertente video musicale della colonna sonora originale del gioco. In ogni caso vengono mostrate alcune sequenze di gioco. Il video viene copiato in hard disk e quindi eseguito. Per rimuoverlo basta cancellare manualmente la directory di installazione.

✗ Time Warrios

(dir: c:\timewar-setup:setup.exe-avvio:setup.exe)

Un picchiaduro stile Tekken 2 con molte meno pretese. Il demo viene installato in hard disk e per giocare basta selezionare l'opzione play dal menu di setup. Il demo è ottimizzato per le schede 3D, tuttavia sono riuscito a giocarlo solo con una scheda 3DFX. Con questo voglio dire che non è sicuro che il demo funzioni su PC equipaggiati in altro modo, quindi se non riuscite a giocare e non avete una 3DFX non c'è nulla da fare.

✗ Seek & Destroy

(dir:c:\seek- setup:setup.exe-avvio:seek.exe)

S&D è uno spara-spara shareware che ci vede alla guida di un elicottero. Lo scopo è naturalmente quello di sparare a qualsiasi cosa si muova e allo stesso tempo di recuperare alcuni ostaggi sparsi per lo scenario. Il gioco è shareware, non si tratta di un demo, quindi potete giocare più di un livello. Consiglio vivamente di giocarlo da DOS in quanto in Windows 95 è facile avere problemi di memoria convenzionale libera.

✗ F/A-18 Hornet 3

(dir:c:\programmi\hornet demo-avvio:fa18demo.exe)

Si tratta di un simulatore di volo targato Empire di cui abbiamo pubblicato un WIP sullo scorso numero.

Il demo viene copiato in hard disk nella directory indicata sopra. Non vengono creati collegamenti sul desktop quindi dovrete lanciare l'eseguibile manualmente. Per rimuovere il demo basta cancellare la directory.

✗ Fallout

(dir:funziona da CD-setup:automatico-avvio:falldemo.exe)

Siamo di fronte a un RPG che promette molto bene. Il sistema di gioco è molto simile a quello di Diablo con l'unica differenza che in Fallout viene utilizzato un sistema a turni.

L'ambientazione è quella del classico mondo post-nucleare dove ognuno fa quello che gli pare. Il demo funziona da CD senza installazione, nelle schermate dove vi viene chiesto un codice di registrazione selezionate l'opzione "register later".

✗ Atomic Bomberman

(dir: c:\bombman - avvio: bomb.bat)

Il mitico Bomber Man è tornato per far divertire anche gli utenti PC. La grafica è molto differente dalla versione console e questa è solo la più evidente delle novità.

Utility

Winzip 6.2

Il programma di compressione per eccellenza è sempre presente sul nostro CD. Winzip serve per gestire file zip e in particolare per decomprimere i temi del desktop che trovate nella directory 'temi'.

Mod for Win

Come sempre tutti gli appassionati di musica possono ascoltare i brani presenti nella directory 'music' grazie a questo lettore di file MOD.

MultiPlay 97

Si tratta di un browser, un programma cioè che permette di avere un anteprima dei file che si vuole utilizzare. In particolare MultiPlay gestisce anche file sonori, oltre che grafici.

Midi Machine

Come dice il nome stesso ci troviamo di fronte a un programma per gestire e creare file musicali in formato MIDI.

ACDSee 32 2.0

Il miglior programma per gestire immagini è giunto alla sua 2° edizione per Windows 95.

EZ-Split

Un utilissimo programma che consente di spezzare i file in più parti per metterli su dischetti e trasportarli da un computer all'altro.

DirectX

Ogni mese forniamo l'ultima versione dei driver DirectX, indispensabili per l'esecuzione di alcuni demo presenti sul CD. Questo mese trovate la versione 3.0a, già presente il mese scorso.

Inter@ctivity

Notizie e curiosità dalla rete delle reti

Dopo il successo di Ludus, il sito Internet che abbiamo ospitato più di una volta sul CD di PC Game Parade, questo mese ho deciso di fare un ulteriore esperimento. Nella directory **'stuff\interact'** trovate infatti il mirror del sito della trasmissione radiofonica Inter@ctivity. Cosa c'entrano radio, Internet e multimedialità? E' quello che scoprirete aprendo il file **INDEX.HTM** con il vostro browser.

Moduli

Bene, tutti i lettori interessati a Music 4 the People devono cercare la directory **'music'** nel CD. Qui trovate la cartella **'moduli'** che contiene, divisi per genere, la selezione di questo mese. Troverete ad attendervi brani Dance, Ambient e Techno. Per ascoltare i pezzi fatti da voi, non dovete fare altro che aprire il folder **'lettori'**, dove, divisi secondo il nome dell'autore, troverete le vostre creazioni. In **'Ft206'** trovate, come sempre, il mitico, l'impareggiabile **Fast tracker 2.06**.

Temi del desktop

Per utilizzare i temi presenti nel CD dovete per prima cosa decomprimerli utilizzando il programma Winzip. In genere i temi vanno copiati nella directory 'c:\programmi\plus!\themes'. Per poterli utilizzare dovete avere già installato il programma Microsoft Plus o in alternativa l'utility Free Theme che trovate all'interno della directory 'temi'. Questo mese trovate **Hal 9000, l'Uomo Invisibile, King Kong, Final Fantasy 3, Transformers, Star Trek Borg, Gabriel Knight, He-Man, Indipendence Day, Mech Warrior, Pulp Fiction, Redneck Rampage, Space Ball, SpaceJam e Braveheart.**

Soluzioni e cheat code

Le soluzioni si trovano nella directory **'soluz'** del CD e sono in tre formati: TXT, RTF e HTM. Il primo si apre semplicemente con un doppio clic. Il formato RTF viene invece aperto con Word o qualsiasi altro programma di scrittura. L'ultimo formato necessita invece di un browser Internet ed è più completo dei precedenti in quanto consente di vedere anche le immagini. La soluzione di questo mese è **Realms of the Haunting** realizzata da Alberto Falchi.

Per quanto riguarda i cheat code, anche questo mese ci sono stati parecchi aggiornamenti. Vi ricordo che per accedere al Games Doctor dovete aprire con un browser il file **INDEX.HTM** che si trova all'interno della dir **'soluz\trucchi'**.

Livelli aggiuntivi

La directory **'livelli'** contiene questo mese alcuni nuovi scenari per **Duke Nukem 3D** e **Quake**. Per quest'ultimo sono poi disponibili due patch: MarioGL è dedicato ai possessori di schede 3DFX e ricostruisce uno scenario di Mario 64, Reapear Bot è invece un patch per giocare contro avversari virtuali in modalità death match.

Nella sotto directory 'mtm' trovate due nuovi percorsi per **Monster Truck Madeness** della Microsoft e un editor per crearne voi stessi. I due file pod vanno copiati nella directory del gioco che contiene gli altri percorsi e verranno caricati all'avvio del gioco.

Patch e Driver

I patch si trovano nella directory **'patch'** che contiene anche il file **LEGGIMI.TXT** nel quale è spiegato esattamente come utilizzarli. Questo mese abbiamo **Power F1, Daggerfall, Max, MDK Direct3D, Magic: The Gathering e Starfighter 3000 3Dfx.**

I driver sono nella directory **'driver'**, in particolare su questo CD trovate l'ultima versione del software per la scheda **Diamond Monster 3D (1.07)** e il **Glide 2.3** per schede 3Dfx.

Megademo

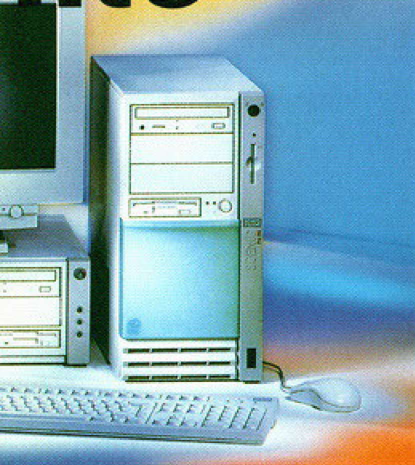
Iniziamo a parlare delle megademo presenti nel CD di questo mese (directory **'music\demo'**) presentando Blind, compo da 64K che a detta degli autori si sarebbe meritata il primo posto all'assembly96.

Caero invece è riuscita a vincere senza problemi al The party 5. Gli Oxygene ci presentano CONTRAST, la demo vincitrice del Saturn 96. I Cosmic ci fanno vedere cosa si può fare sfruttando a fondo le potenzialità di un PC: Dreams è davvero uno spettacolo audiovisivo. Altra demo niente male è Mellow, a opera dei Cryonics, che contrariamente alla tendenza attuale gira sono in bassa risoluzione e solo con la SB, non con la GUS. Questi sono i pezzi grossi, comunque sono presenti altre produzioni meno "massicce" ma non per questo meno belle da vedere. Alla prossima.

L'ho dipinto io!

Concludiamo anche questo mese con il materiale mandato da voi. Nella directory **'lettori'** trovate dei livelli aggiuntivi per Duke Nukem, alcune immagini BMP e un gioco amatoriale, il tutto mi è stato inviato da **Tony Falconeri** che ringrazio e invito a farsi risentire. Sempre nella stessa directory trovate anche una divertente sorpresa che mi è stata inviata via e-mail da un lettore. Un saluto speciale va a **Gianluca Corazzi** e **Lorenzo Marcon**, i quali hanno realizzato il tema di PC Game Parade che si trova nella directory 'temi'. Vi saluto ricordandovi l'indirizzo a cui dovete mandare livelli aggiuntivi, immagini, foto, videocassette, file wav, temi del desktop e qualsiasi altra cosa reputate degna (e non) di essere inserita nel nostro CD:

L'ho dipinto io! - PC Game Parade
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano





Intel Inside®, Processore Pentium® e Processore Pentium® con MMX™ TECHNOLOGY sono marchi registrati dalla Intel Corporation.
*Vedi regolamento presso i punti vendita Siemens Nixdorf.

gurano come esempio di versatilità. zioni multimediali, alle connessioni le sia a casa che in ufficio.

La sua grande affidabilità e la vostra assoluta libertà vi consentiranno di raggiungere traguardi fino ad ora impensabili. Inoltre dal 1° maggio al 30 giugno acquistando uno SCENIC Pro EDITION P133 e P166 avrete in regalo un abbonamento alla vostra squadra del cuore di serie A*.



Compra SCENIC Pro e vivi le emozioni dello stadio.
Dal 1° maggio al 30 giugno acquistando uno SCENIC Pro EDITION
P133 e P166 avrai in regalo un abbonamento
alla tua squadra di calcio del cuore di serie A*.

AUT. MIN. RICH. SCADE IL 30/06/97



Computing



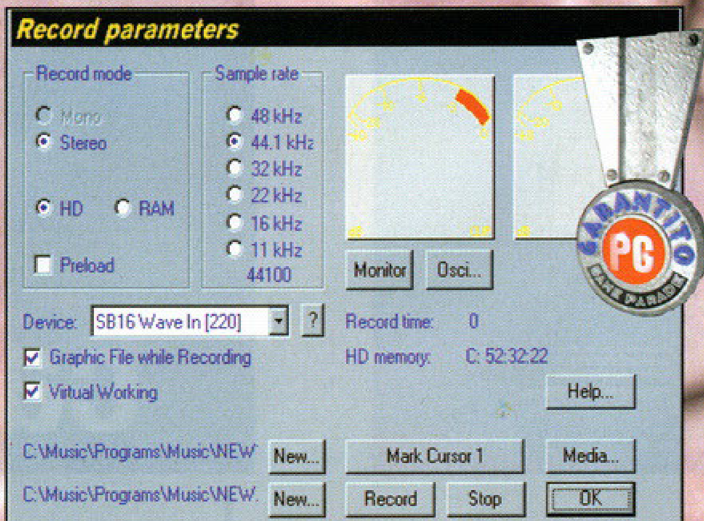
Lettere, missive, comu

Ma vi siete improvvisamente svegliati?

Pare di sì, almeno a giudicare dal numero di missive contenenti dischetti che mi sono arrivate in questo periodo.

A cura di Stefano Gradi (stephan@galactica.it)

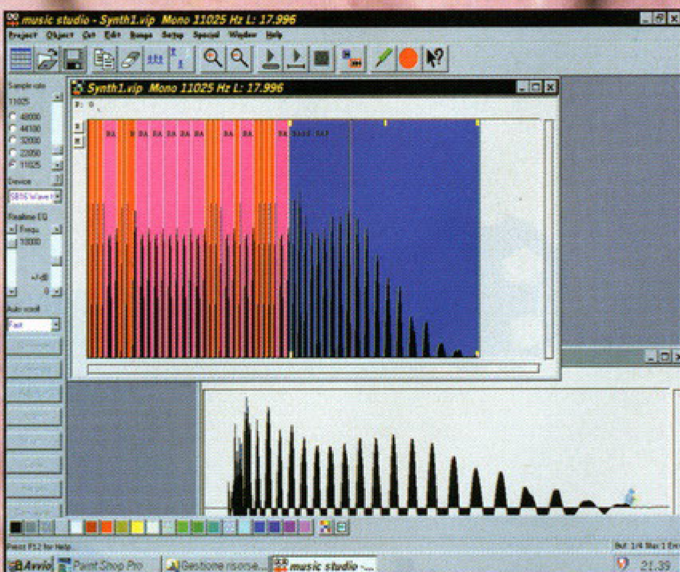
E pensare che giusto una settimana fa mi stavo lamentando del fatto che il numero dei partecipanti attivi a Music 4 the People stesse leggermente diminuendo. Due giorni dopo, controllando il contenitore della posta indirizzata a questa rubrica scopro quintali di buste e la sera stessa, mi sono visto recapitare ben tre e-mail con attachment; a proposito, LVDJ non ci fare più una spedizione del genere, la prossima volta se l'allegato è più grosso di 500k, per favore mandalo all'indirizzo di PC Game, non al mio personale (questo vale per tutti, sapete com'è, in redazione abbiamo una fantastica CDN 64K); comunque il tuo mix di Duke è molto bello, ma ne parlerò meglio il mese prossimo.
Questo mese la scelta è caduta su quattro di voi, per compensare la mancanza del mese scorso; nel CD però troverete cinque sottocartelle della directory music/lettori, il perché lo scoprirete subito. Infatti voglio citare per primo Teo, AKA Fatal Rage che mi ha mandato una raccolta di moduli di alta qualità, tra i quali ne trovate due che secondo me sono eccezionali, comunque ascoltateli tutti quanti perché ne vale la pena. Sempre lui, questa volta in compagnia della U.S.E. (Ultimate Sound Experience) ha pensato bene di spedirmene altri quattro (che trovate nella directory lettori/usa, scusate l'errore in fase di masterizzazione, colpa di Karim, come al solito) di cui uno chiamato Flash. Tutti voi saprete che Flash è anche il titolo di un brano progressive di B.B.E. assolutamente fantastico; bene Fatal Rage ha pensato bene di remixarlo, ottenendo un eccellente risultato. Teo e gli U.S.E. appartengono alla scena demo italiana (per questo vi rimando al Demo Corner) e si capisce subito dall'impostazione e dalla struttura di ciascun brano. Ragazzi, complimenti, spero di avere vostre notizie al più presto (e magari anche demo completi da passare alla rubrica apposita).
La seconda citazione è per Bruno Besutti AKA Brube, grande appassionato di Hardcore e autore di due pezzi veramente meritevoli: Little Kossak Remix (vi dice niente il nome?) e Light and Spirit che parte lenta e poi si scatena in un vortice di BPM! Yeah, keep the Hardcore Alive!
Scusate la divagazione, mi tocca ora parlare di Tony Falconeri, vecchia conoscenza siciliana, che non ha perso l'abitudine di rippare a piene mani dai moduli altrui.
Ho inserito tutti i suoi moduli sul CD solo perché possiate leggere anche voi il suo indirizzo e mandargli una lettera; per favore fatelo. Scherzi a parte, mi sembra che Tony ne debba ancora fare di strada per raggiungere degli standard qualitativi adeguati.
Ultima persona in ordine di apparizione è Jack, misterioso lettore del quale non conosco né il vero nome, né la provenienza, infatti ho per le mani soltanto i suoi tre moduli, i quali non contengono alcuna informazione. Il buon Jack deve essere un appassionato di musica underground, dal momento che tutti i pezzi appartengono a questo genere da me amato e odiato allo stesso tempo. I brani sono orecchiabili e abbastanza ben realizzati, peccato per quel campionamento in Tribal2, rovina tutto aumentando la dimensione del file e stonando in un contesto di strumenti singoli.
Prima che mi dimentichi: sul numero scorso, avevo accennato al fatto delle tre pagine; effettivamente dovevano essere tre, peccato che in fase di impaginazione siano improvvisamente tornate due, riportando Music 4 the People alla sua tradizionale dimensione.
Per questo ritiro tutto quanto di buono scrissi a favore del BDM, me la pagherà un giorno (mamma mia, come sei permaloso NdBDM). Ok, vi lascio alla recensione di un interessante prodotto musicale, non prima, però, di avervi esortato a mandare materiale su materiale, perché Music 4 the People sta crescendo grazie a voi e io voglio che non si fermi mai!



I parametri di registrazione, come potete vedere si può campionare anche a 48Khz.

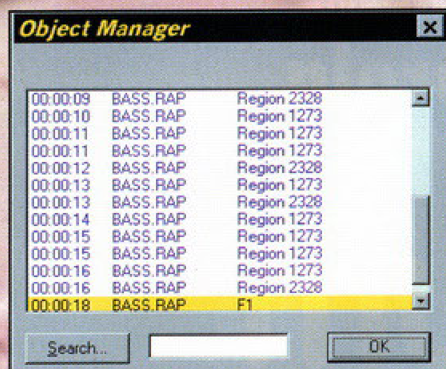


Se ben vi ricordate, due mesi fa, sul numero di Aprile, vi parlai di Magix Music Maker, un programma concepito per creare musica semplicemente e in breve tempo. Ora, in arrivo dalla stessa software house, vi descrivo Music Studio, un altro titolo decisamente interessante che serve per registrare ed editare delle forme d'onda. Magix Music Studio è dedicato ai possessori di schede audio di alta qualità, in grado di convertire il segnale analogico in digitale (e viceversa) operando almeno a 16 bit ed è capace di riconoscere schede professionali dotate di entrate digitali e di possibilità di campionamento a 48000 Hz, basta che siano normalmente riconosciute da Windows.
Solitamente, quando si utilizzano dei samples con dei sequencer o dei sintetizzatori, è necessa-

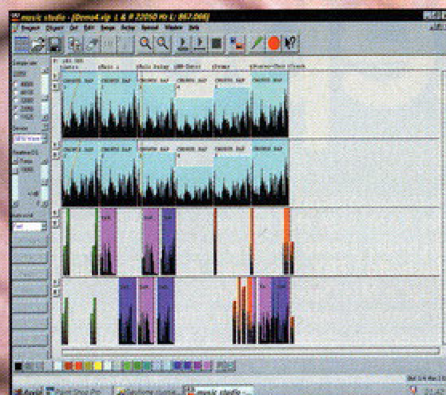


Questo è uno dei progetti monotraccia forniti con il programma, i vari sample sono definiti da diversi colori.

nicazioni...bastaaa!!!

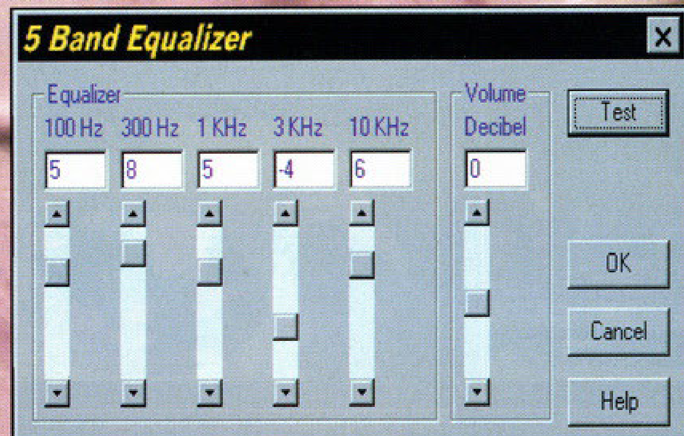


L'object manager serve per tenere sott'occhio il mixaggio dei vari samples.



Uno dei progetti d'esempio è abbastanza complesso, si può notare come si siano cercate delle continue variazioni di volume.

rio modificarli o creare dei loop. Music Studio sembra essere stato concepito proprio per questo (come del resto WaveLab, Cool Edit e compagnia bella), a differenza di altri programmi simili, però, propone un'interfaccia grafica semplice, intuitiva e, allo stesso tempo, potente.



Ecco l'equalizzatore grafico a cinque bande che vi offre anche un test in tempo reale.

Molto interessante è la possibilità di scegliere se utilizzare l'Hard Disk o la memoria RAM per eseguire le proprie operazioni, tra le quali la possibilità di lavorare con dei progetti virtuali a quattro tracce (questo vuol dire che si possono mixare quattro canali diversi contemporaneamente, intervenendo singolarmente su ognuno). Da dire anche che, creando un progetto virtuale, potete facilmente determinare il punto di partenza di ciascun sample, la sua durata e, volendo, potete anche duplicarlo quante volte volete e in qualsiasi traccia.

Altra peculiarità e data dalla grande capacità di Undo, cioè di eliminare le ultime modifiche apportate, pensate che potrete tornare indietro di 100 livelli; praticamente ogni cambiamento apportato a una forma d'onda può essere annullato.

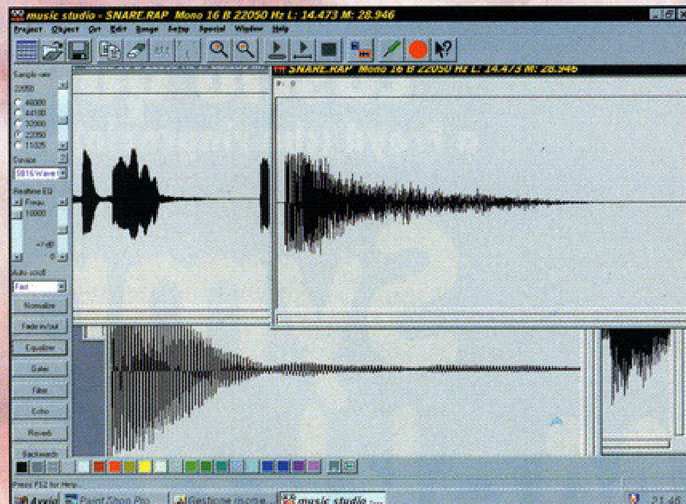
Gli effetti applicabili sono numerosi e comprendono echo, riverbero, chorus, crossfade,reverse, fade-in e fade-out. Interagire con Music Studio è estremamente semplice, il programma si avvale pienamente delle funzionalità di drag&drop che vi permettono, con pochi click del mouse, di stravolgere completamente una forma d'onda in pochi istanti.

Logicamente l'intensità degli effetti non è predefinita, i valori entro i quali vanno apportate le modifiche sono ridefinibili a piacere, per mezzo dell'ottima interfaccia grafica che prende spunto dai programmi per il DTP (tutto questo giro di parole per arrivare a dire che ci sono pulsanti, leve e cursori...).

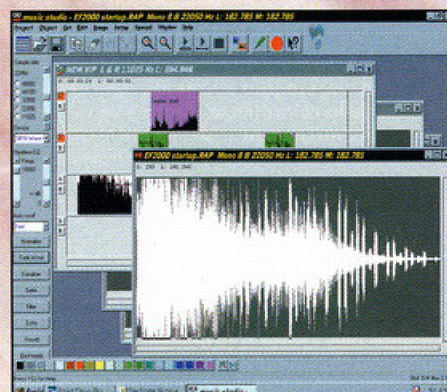
Come in quasi tutti i programmi di Wave editing, è possibile lavorare sulla frazione di sample desiderata, per esempio dai tre ai sette secondi (poi si spengono le luci rosse e parte il gran premio...), effettuando una selezione orizzontale.

Ciò che pochi sono in grado di offrire, è la selezione verticale (già vista però in WaveLab); quindi se, osservando graficamente la forma d'onda, volete selezionarne un quadratino in alto a destra, potete farlo.

Ultima nota a favore dell'equalizzatore a cinque bande con preview in tempo reale che è complementare a tutti gli effetti disponibili. Ci sarebbero molte altre cose da dire, purtroppo lo spazio a mia disposizione è terminato; vi lascio dicendovi che Music Studio mi è piaciuto, secondo me è il giusto complemento a Music Maker ed è un valido strumento di Wave Editing, sebbene non all'altezza di WaveLab.



Un bel numero di campioni aperti contemporaneamente, sarà anche merito della RAM del mio sistema, ma non ho notato nessun rallentamento nell'applicazione degli effetti.



Questo è il mio primo tentativo di realizzazione di un progetto, ho preso i primi tre Wav che mi sono capitati sotto mano.

Scrivete a:

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
viale Espinasse, 93
20156 Milano

E-mail: stephan@galactica.it
pcgame@mail.viva.it

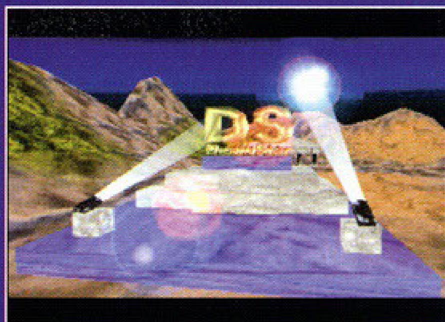


In questa occasione ho l'onore di presentarvi il report del Symposium/Mekka 97, un party che si è tenuto alla fine del Marzo scorso in Germania. Lascio quindi la parola a Froyd (che ringrazio) e....buona lettura!

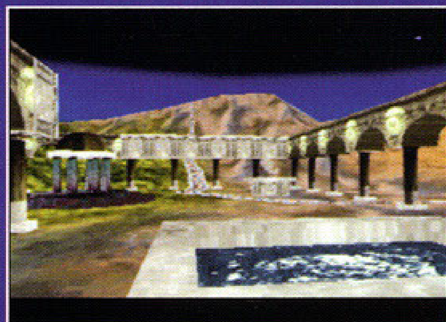
Symposium Mekka 97 Report

A CURA DI FROYD/DEATHSTAR (FROYD@DEATH_STAR.COM)

Siamo arrivati a FallingBostel da Hannover, dopo un viaggio di mezza giornata sul filo della coincidenza, senza avere idea di dove dormire, né di dove andare. Fortunatamente un tassista simpaticone, sposato con una siciliana, ci ha scarrozzato in giro finché non abbiamo trovato questa benedetta Heidemarkhalle.
Con nostra grande sorpresa e felicità, gli organizzatori, nel culmine dei preparativi, hanno accolto con un allegro "why not?" la nostra richiesta di entrare con 12 ore di anticipo, eliminando alla radice il problema del pernottamento: così la prima notte è passata sistemando tavoli, sedie ed enormi cavi elettrici, storditi dalle prove dello splendido schermo gigante (veramente grande, questa volta) e stressati ulteriormente dai test spaccatimpani del poderoso impianto audio...
Il primo giorno del party è stato all'insegna dell'affollamento, superiore alle aspettative degli organizzatori, che hanno saputo comunque dare una sedia e un tavolo dove sistemare i computer a tutti, salvaguardando tuttavia le prenotazioni fino al giorno dopo.
A metà del primo giorno la sala - una palestra dalla singolare volta goticheggiante - aveva già assunto l'aspetto tipico dei party nordici: piastre da cucina, tostapane, fornelli, videoregistratori, TV, impianti stereo rubati ai Pink Floyd e quant'altro si miscelavano con maglie, giubbotti, sacchi a pelo, pancarrè, minestre e residui di umanità vari tra un computer e l'altro.
Nel giro di poche ore la grande sala ha assunto anche il rumore di fondo tipico: il miscuglio odioso di "TUN z TUN z" di 150 diversi (si fa per dire) moduli techno suonati contemporaneamente su altrettanti Amiga e PC.
Gli italiani sono arrivati "a rate", ma numerosi, c'erano: oltre a noi (CdS, Asavaris e Io dei DeathStar, con SuperKeyby/Ritual), tra i PCisti, Rasky, Dr. K e MadMax degli Spyral, Pan/Spinning Kids, Wally e Nabo dei Fatal Rage, Dixan/TBT e Vision-X; sul fronte Amiga si sono presentati, armati fino ai denti, Manta, Parsec e Macno degli Elven11 e un fantasma dei RAM JAM che ho intravisto solo per pochi secondi. Erano inoltre presenti "in spirito e dischetto" FBY, Teo/Fatal Rage, Dustbin/Fatal Rage e Mix/Spinning Kids.
In serata è stato attivato l'Internet Cafè, assolutamente gratuito, e, a notte inoltrata, un cavo ethernet serpeggiava tra tutti i tavoli, consentendo la connessione diretta alla rete per tutti quelli che avevano una scheda montata: io ne avevo due, ma non abbiamo avuto il tempo per usare la rete, se non per qualche rapido passaggio in IRC, tanto per risparmiare sulle telefonate.
Mentre noi DeathStar lavoravamo su Claudia 24 ore al giorno, gli altri si godevano, oltre al party in se stesso, tutto quello che l'organizzazione aveva predisposto: rassegne di animazioni passate sul megascreen (per lo più videocassette di Imagina), giochi a premi e le varie compo addizionali, come la gara di WipeOut su Playstation, la battaglia con le pistole ad acqua, e una serie di altri giochi nel



L'avvio di "Claudia". Se la scena non bastasse, ci penserebbe la musica ad ammiccare alla "20th Century Fox"...Come dire: "Preparatevi ad un bel film!".



Un panorama sul "mondo" fuori dal tempio della prima parte: solo in questo frame ci sono qualcosa come 6000 poligoni...e scusate se è poco. Ma perchè il fiume scorre al contrario?

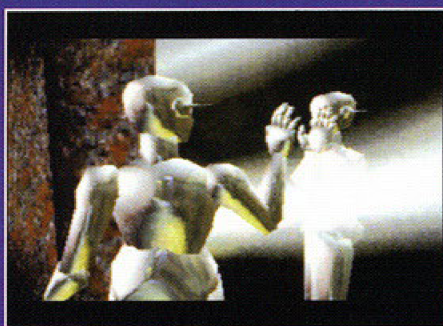


Seguendo la trasparente "anima di Claudia" ci intrufoliamo nel tempietto per scoprire un affresco dal soggetto romanico, ma dai toni piuttosto psichedelici.





Una scena dei complicati credits della demo: questo strano individuo dall'aspetto assurdo è Asavaris, autore dell'animazione di Claudia.

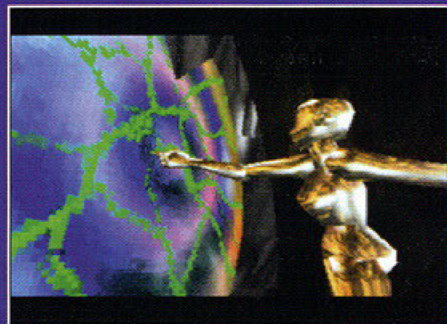


Appena creata, Claudia va a specchiarsi... vanitas vanitatum...

bel giardino all'aperto, in cui qualcuno dei nostri connazionali (la cui identità preferisco tacere per decenza) è riuscito a perdere una scarpa, finendo poi "in maniche di calzini" su un mucchio di residui organici animali (!) nel tentativo di ritrovarla...
Tutte le sere, poi, esclusa la prima, ha avuto luogo qualche evento spettacolare, dagli show multimediali techno di Skyphos, alla live performance del DJ dei TekLords (quest'ultima me la sarei risparmiata volentieri, ma "de gustibus..."); dal quiz multimediale per soli scener, all'avanspettacolo cabarettistico post-cyberpunk in tedesco degli "Accept Party Posse", gruppo semiserio i cui membri, sottoposti ad analisi ematologica, hanno rivelato tracce di sangue nell'alcool...
Contrariamente a quanto accade con gli enormi party scandinavi, non ci sono stati i soliti problemi burocratici per dieci minuti di ritardo sulla deadline, la cui elasticità è stata provvidenziale per molti, noi inclusi.
Assolutamente innovativo, poi, il fatto che nessuna produzione, né demo, né intro, sia essa per Amiga o PC, si sia bloccata durante la proiezione, né si siano verificati inconvenienti di sorta, poiché tutti hanno avuto la possibilità di provare le proprie produzioni sulla compo-machine, appuntando la configurazione necessaria per il corretto funzionamento.
L'intero show è stato poi riversato su S-VHS, in modo da evitare imprevisti sgraditi al momento della compo mantenendo una qualità di riproduzione perfetta. In particolare, ricordando il Party V con i problemi di synch, i crash continui, e le intro lanciate senza resettare e senza nemmeno lasciare il Norton Commander, abbiamo fatto un bel passo avanti.
Impressionante la sala dell'organizzazione, dislocata in alto, nella "veranda" normalmente destinata alle riprese televisive. Oltre al solito marasma si PC, Amiga e cavetti, c'erano ben 6 splendidi Silicon Graphics O2, impegnati nella grafica delle "siglette" pre-compo e, più spesso, in interminabili partite a Quake (avete letto bene) in rete, tra gli organizzatori... beati loro!
Unico rimprovero da muovere è che la music compo (una delle prime ad aver luogo) è stata svolta in modo un tantino scorretto: infatti non sono stati suonati i file in formato IT (Impulse Tracker), nonostante il regolamento affermasse che potevano essere presentati moduli in tutti i formati supportati dal Cubic Player, che, nelle ultime versioni, supporta IT (anche se in maniera non proprio ottimale).
Inoltre è stato usato il Fast Tracker, e non il CP, per suonare tutti i moduli, inclusi gli S3M (che, al limite, andavano suonati con Scream Tracker, visto che il FT ha qualche bug nel caricatore S3M).
Le competizioni sono state tutte di ottimo livello. Su PC abbiamo visto demo ottime, anche se la nostra attenzione si è accentrata su Claudia, proiettata per ultima, come a tenerci il fiato sospeso (al Party V i dischi di Digital Bliss vennero persi, quindi non fu proiettata!).
Fatta eccezione per Titanic, veramente troppo lenta e - oltretutto - monotona, le altre produzioni hanno mantenuto viva l'attenzione del pubblico suscitando applausi e meraviglia, anche se la classifica, con Claudia distantissima al primo posto, non ha riservato grandi sorprese. Tra le intro PC segnalo la prima arrivata, Totraum 209/Purge, che, oltre alla grafica, ha un eccezionale motore sonoro di nuova concezione, che usa il principio del Virtual Audio Modeling, avvalendosi anche di un DSP in tempo reale! Sorprendente anche la seconda arrivata, SpotLight, per i suoi ottimi effetti di luci e, soprattutto, di ombre (portate): il coder del gruppo è però un chiacchierone esagerato, che mi ha tenuto sveglio fino alle 4 di notte per discutere di quaternions e interpolazione! Ottimo inoltre il piazzamento degli italiani Spyral che, con la loro prima produzione, "Mille e non più mille", forte del suo messaggio oltre che della fluidità degli effetti hanno conquistato un meritatissimo sesto posto.
Le demo sono state addirittura eccellenti su Amiga, scena che ultimamente ci aveva deluso con demo un po' prive di design, e che tendevano a scimmiottare il PC.
Qui abbiamo visto degli eccellenti engine 3D, completi e interessanti, accoppiati ad effetti più tipicamente "da Amiga", con grafica efficacissima e design efficace.
Notevole il piazzamento degli Italiani Elven11, giunti quinti con "Smart", anche se, a mio parere, avrebbero ben meritato il quarto posto, occupato invece da una demo divertente ma un po' noiosa, e senz'altro di livello tecnico molto inferiore. Sempre quinti si sono piazzati i Darkage con la loro intro Fantasy.
Ottimi lavori grafici, con classifica giusta, ma tiratissima: ha influito molto la diversa resa sul megascreen, che ha tolto personalità a qualche immagine, mentre ha fatto guadagnare uniformità e coesione ad altre.
Stupenda la prima classificata, "Springtime feelings" di Cyclone/Abyss, che dimostra, oltre a una tecnica esperta, una buon concetto di design e un eccellente senso delle proporzioni, della simmetria e del bilanciamento sia delle forme, che dei chiaroscuri, per un immagine in bilico tra il realismo e il grafismo.
Ho trovato un po' noiose le compo musicali, che non ho ascoltato con troppa attenzione; purtroppo diverse produzioni italiane non sono state ascoltate (formato .IT), come la originale "SKA" di SuperKeyby/Ritual, ed il funky di Mix/Spinning Kids (15°) non è stato molto apprezzato (a me piace molto); tuttavia ci sono stati ottimi piazzamenti italiani tutti meritatissimi.
Particolare menzione merita Parsec/Elven11, che, oltre a classificarsi terzo con "Gettin' high together" nella 4-channel ha collaborato con una quantità impressionante di gruppi, sfornando moduli per parecchie delle intro e demo Amiga che hanno partecipato alle compo. FBY si è classificato quarto nella 4-channel e undicesimo, con "Sunshine", nella multichannel.
In conclusione, credo che questo party abbia dimostrato come la scena italiana, sia PC che Amiga, non solo non stia morendo, come qualcuno vuol far credere, ma, anzi, sia viva, vegeta e vivace.
Quello che sta avvenendo è un "cambio della guardia", in cui gruppi vecchi e, soprattutto, modi superati di fare demo, vengono sostituiti da nuovi concetti di design e sviluppo; nuovi rapporti, basati sull'amicizia e sul rispetto costruito sui meriti, si sostituiscono al vecchio classismo fatto di elite e rookie, di segreti e di rip. Questo potrà dispiacere a qualche nostalgico, ma a me fa soltanto piacere: il cambiamento, il dinamismo, sono la vera linfa dell'innovazione. Mi sembra appropriato citare una frase che Deiy/Itsari ha scritto parlando di Claudia nel newsgroup comp.sys. ibm.pc.demos: "Great stuff. If this is the direction the scene is going, I'm a happy scener". Insomma, quello che scrissi tempo fa in fidonet sulla scena italiana si è rivelato vero: "Italiani, il mondo ci aspetta, prendiamocelo!".



La "creazione" di Claudia, tra le scosse elettriche la curiosa "mascotte" volante assiste un pò impaurita all'evolversi degli eventi.



Cosa sarà questa strana struttura che illumina la fredda caverna? Claudia sfiora la superfice che forma delicate onde al suo tocco...Scopriremo presto che si tratta di una porta per l'iperspazio (o qualcosa del genere).

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

IN GIRO SI DICE CHE...

IN CORSA CON IL VOODOO...

Se state pensando seriamente di acquistare una 3Dfx, ma pensate che ancora i prezzi siano un po' troppo proibitivi, la Hercules dovrebbe avere la soluzione per voi. La loro nuova Stingray 128/3D è, infatti, la prima VGA basata sull'innovativo chipset Voodoo Rush, che implementa, in una scheda unica, sia ottime capacità 2D, sia tutta la potenza e l'accelerazione 3D del tanto decantato chip della 3Dfx. In questo modo, procurandosi la Hercules, sarà possibile evitare il "doppio acquisto", oppure rivendere la propria vecchia scheda 2D. Ovviamente, è il prezzo quello che conta e, alle nostre domande, il distributore ufficiale del prodotto (la Tecnodiffusione) ha dimostrato l'intenzione di volerlo mantenere sotto le 600mila lire (decisamente meno di quanto costi una Monster 3D e una SVGA di qualità media), in una confezione che comprenderà anche tre giochi in bundle. Purtroppo, la scheda è arrivata qui in redazione in chiusura, ma, non temete, troverete una completa recensione il prossimo mese, mentre la scheda dovrebbe già essere in vendita mentre state leggendo queste righe.

LA VIRGIN PERDE LA CAUSA

Nelle News del numero scorso vi annunciammo della causa aperta dalla Virgin contro la CEA, a causa di un data CD non ufficiale creato per Red Alert. Tale data CD conteneva un file di codice distribuito con Red Alert, che da solo non poteva fare assolutamente nulla, ma che, per la Virgin, poteva essere distribuito solo ed esclusivamente insieme al prodotto originale o sotto licenza. Beh, la Elspa non l'ha pensata così: infatti, quel file è completamente innocuo, se preso da solo, e visto che il prodotto che ne faceva uso era dotato di un suo codice proprietario e non usava direttamente quel file per essere eseguito ma veniva richiamato esclusivamente per alcune utility, sottolineando poi il fatto che tale data CD non faceva altro che mettere in evidenza la qualità del prodotto Virgin, allargandone ancora di più le vendite e la pubblicità.
La Elspa ha, dunque, decretato non illegale quanto fatto dalla CEA, che quindi viene scagionata dall'accusa di frode e di violazione di copyright. Insomma, per la Elspa non era successo nulla di grave, ma a quanto pare la Virgin continua a non pensarla così, tanto che proprio in questi giorni, in concomitanza con parecchie altre software house e case distributrici, sta contestando la stessa esistenza della Elspa. Cosa ne verrà fuori?!? Nel frattempo vi posso dire che tutta questa causa non ha affatto compromesso le vendite della Virgin, ma le sta solo spingendo ulteriormente. Gli incassi, infatti, risultano più alti del 10% rispetto allo stesso periodo dell'anno scorso, e questo anno vantano ben 255 milioni di dollari. E meno male che voleva quasi quasi mettere le mani anche sul data CD della CEA...

MDK SEMPRE PIU' DISTRUTTIVO

Il titolo della Interplay sta iniziando, infatti, a esplodere in tutti i sensi, vendendo una caterva di copie in tutto quanto il globo. Nelle prime settimane di vendite i tetti massimi raggiunti sono stati di 27.000 copie con un guadagno di un milione di sterline, preannunciando un incremento tendente al doppio nei prossimi mesi.

BIING!







Avete presente Theme Hospital, quello dei Bullfrog?!? Avete anche presente il film l'Ospedale più pazzo del mondo?!?
Benissimo! Uniteli insieme e otterrete esattamente questo Biing, il nuovo titolo della Twenty First Century Entertainment, quella dei flipper. Evidentemente si era stancata di sfornarne ancora, così ha deciso di cambiare genere, e ora ecco qua questo matto titolo che vedrete recensito, probabilmente, già sul prossimo numero. Praticamente si tratta di una vera presa in giro di Theme Hospital, un po' come Balle Spaziali faceva il versetto a Guerre Stellari. Anche qui per esempio dovrete costruirvi integralmente e da zero il vostro ospedale, espandendolo il più possibile e cercando di fare una caterva di soldi. Ma se la comicità di Theme Hospital era quasi seria o pacata, quanto troverete qui dentro sarà davvero eccezionale. Gente che vomita quintali di roba fino a venirne sommersi, dottoresse che fanno lo strip per intrattenere i pazienti arrabbiati del ritardo del medico (il quale magari si sta intrattenendo con la sua segretaria in momenti decisamente più piacevoli), sono solo pochi esempi. Infatti, troverete parecchio di più, come stanze dedicate a cure particolari ancora più demenziali di TH, senza nemmeno escludere la possibilità di fare esperimenti in diretta sui pazienti, tagliando via di qua o aggiungendo un po' di là, riuscendo pure a trasformare un uomo in donna con tutti gli annessi vari. Insomma, Biing sarà uno strambo titolo, una connessione di sesso, humor, managerialità e attività ospedaliera che mai abbiamo visto. Un bel passo per chi faceva solo tavoli da flipper, non credete?!?

MOMENTI D'ACQUA

Finalmente è finito e vedrà la luce ad agosto. Ne era prevista l'uscita mesi e mesi fa e, infatti, se ne era già parlato a suo tempo negli speciali delle grandi fiere del videogioco mondiale. Di cosa si tratta? Di Waterworld ovviamente, ovvero del titolo ispirato al film di Kevin Costner sul quale è stato ricreato un vero e proprio universo acquatico. Il prodotto in questione sarà uno strategico, ma non il solito Clone&Conquer, bensì una cosa completamente differente. Per prima cosa avrete a disposizione esclusivamente delle singole unità da dover comandare, ognuna armata fino all'inverosimile con armi speciali. Con queste dovrete conquistare delle determinate locazioni, tipo basi fortificate o atolli marini, in modo da procedere all'interno dei ventidue livelli di gioco messi a disposizione. In pratica, sarà sì uno strategico, ma molto deviato, parecchio vicino a giochi di stampo arcade. La caratteristica dominante sarà la visuale: le telecamere saranno parecchie, ma poste tutte quante sopra il campo di battaglia, consentendo una visuale aerea del tutto. Insomma: saranno stati spesi fior di quattrini per un gioco mediocre (come successe per il film) oppure ci troveremo davanti un giochino rivoluzionario capace di stupire e accontentare?!? Mah...





MA CHE STRANO LABIRINTO...

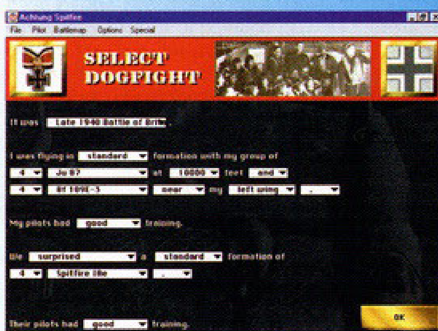




A quanto pare Diablo si è definitivamente imposto come RPG strategico dell'anno, riuscendo a ridare nuova linfa vitale al genere. Questo Mageslayer ne è, infatti, un esempio, e già vanta elementi degni di nota.
L'ambientazione sarà estremamente cupa ma, non essendo adesso molto produttivo parlare della trama, ritengo molto più opportuno annunciarvi quelle che saranno le sue caratteristiche principali.
Prima di tutto sarà pieno zeppo di dungeon, con oltre 30 livelli e cinque situazioni temporali differenti. In tutto questo infinito casino di quadri, dovremo confrontarci con guerrieri, barbari, maghi, folletti, rospi giganti, locuste fatate, insetti enormi, ragni, ratti e parecchi altri guerrieri fantasy, sui quali potremo sperimentare tutte e cinquanta le magie in nostra dotazione.
Ma se tutto questo non bastasse (perché è poco, vero?!?), beh, sappiatelo: potrete pure creare delle vere e proprie battaglie internettiane gli uni contro gli altri in grosse arene, oppure dedicarvi al più classico gioco d'avventura proprio come in passato avete fatto con Diablo.
Come premesse non c'è male, soprattutto perché l'engine grafico di Mageslayer sarà una versione modificata di quello di Quake... scusatemi se è poco!

QUESTO PROPRIO MI MANCAVA





Si chiamerà Achtung Spitfire e sarà uno strategico mai visto. Vabbe', adesso non pensate chissà che cosa, poiché non sarà nulla di clamoroso, ma per la prima volta, nel vasto universo videoludico, uscirà un videogame interamente dedicato alla strategica bellica basata sui velivoli della seconda guerra mondiale. Dovete, infatti, sapere che in Germania e nelle nazioni filonaziste dominate dai tedeschi, non appena vedevano un aereo della flotta inglese avvicinarsi per un sopralluogo o per fare strada ai bombardieri, si alzava in cielo un forte grido uguale a quello del titolo di questo gioco, per avvisare di un possibile imminente attacco. Bene, con questo praticamente vi ho già annunciato il tema del gioco, ovvero ricreare le gesta dei piloti inglesi (ma anche di quelli tedeschi) durante la seconda guerra mondiale. Potrete comandare tutti quanti i veicoli dell'epoca, ordinare missioni singole o di gruppo mentre distraete il nemico attaccandolo alle spalle, potrete gettare bombe o attaccare navi come i kamikaze giapponesi e potrete addirittura entrare nella cabina di pilotaggio di ogni singolo velivolo per impostarne i parametri di viaggio e/o azione. Certo, non è un simulatore di volo, però...



E LA MICROSOFT GIOCA ANCHE CON LE BAMBOLE

Probabilmente non ci avreste mai nemmeno pensato, ma adesso la Microsoft si getta anche sulle bambole. Non è affatto uno scherzo, tutt'altro: in America infatti sta uscendo proprio in questi giorni una nuova serie di bamboline parlanti dotate di chip integrati e di un particolare programma, realizzato dalla Microsoft appunto, che le farà interagire con i bambini. Tali giocattoli saranno in grado di parlare e di rispondere grossomodo a dovere alle domande o alle frase dei piccoli utenti, vantando oltre 2000 vocaboli. Al più presto sarà messo a disposizione pure un expansion pack di 2000 parole da innestare sul dorso della bambola, che prenderà il nome di Barney. Non contenta, però, la Microsoft metterà in vendita pure un CD-ROM dedicato a tale bambola, con la quale questa potrà interagire diventando una piccola maestrina per bambini. Non ci posso proprio credere...

L'ELECTRONIC ARTS CI RISVEGLIA

In una recente intervista con i leader della EA, è stato affermato che i recenti successi di tutte le software house che fanno parte del gruppo sono molto indicativi: quanto visto fino a ora, infatti, è stato solo un assaggino di quanto accadrà in futuro, visto e considerato la mole di titoli top secret tuttora in fase di lavorazione. L'ultimo successo, Theme Hospital, ha segnato, per esempio, un completo sconvolgimento in casa Bullfrog, nel senso che, per rendere ancora più attiva la nota software house inglese, quelli della EA hanno ben pensato di aiutarli con notevoli sovvenzioni economiche, più uno staff completo di 20 persone spedite negli uffici londinesi.
E questo avverrà anche per tutte le altre affiliate, a partire dalla Jane's o dalla EA Sports. Insomma, a quanto pare bisogna proprio prepararsi a una bella rivoluzione globale!

COSA CI PROPONE LA SIERRA?

A dire il vero nulla, in realtà molto. Dovete infatti sapere che sono riuscito a beccare il calendario delle prossime uscite, tutte quelle previste per il 1997 e il contenuto non è affatto male. E siccome i titoli sono, come al solito, una caterva, inizio subito con l'elencarveli. Partendo da fine giugno potremo volare col Sierra Pro Pilot, affrontando partite a Birthright o magari a Outpost 2: Divided Destiny. Agosto promette un solo titolo, ma di tutto rispetto: Captives. Con settembre potremo schiantarci nei cieli con Red Baron 2, ma non solo: ci saranno anche FTS Sky Racing, Civil War General, Cyberstorm 2: Corp War e Demon Isle, del quale proprio non so nulla. Ottobre è pieno: 3D Ultra Pinball: The Lost Continent, SODA Off Road Racing, Lord of Magic, FPS Football Pro '98, FPS Trophy Rivers e, per finire, X-Fighters. Arriviamo così a novembre, per beccarci: Quest For Glory: Dragon Fire, Police Quest: SWAT 2, Earthsiege 3: Future Wars. L'anno si chiude a Dicembre con un unico titolo, uno dei più importanti, ovvero King's Quest 8: Mask of Eternity. Allora, siete già pronti per sorbirvi le future anteprime e recensioni di tutta 'sta roba?!?

A VOLTE RITORNANO

Sto parlando dei Sid Meier, ovvero di quei famosissimi creatori di giochi i quali hanno costruito la storia dei videogame. Giochi come Railroad Tycoon o Civilization tanto per capir-

ci. Come avrete correttamente intuito dal titolo, anche loro stanno per ritornare nel nostro vasto mondo, e nemmeno a farlo apposta, con un prodotto molto simile a quelli che li resero famosi. Il futuro si chiama Gettysburg e sarà uno strategico in tempo reale. Nulla a che vedere con Red Alert o Warcraft 2 comunque: da quanto dicono i programmatori tutto quanto sarà molto diverso, tanto da farlo sembrare un vero e proprio genere a sé stante, completamente differente dagli strategici in tempo reale dell'ultima generazione insomma. Purtroppo non posso dirvi molto di più su questo titolo, anche perché le informazioni rilasciate sono così poche da risultare persino inconsistenti: l'importante comunque è sapere che ritorneranno pure loro e di certo tale evento non passerà inosservato...

OCCHIO ALL'HARDWARE

Gli ultimi sviluppi del mercato mondiale fanno sì che sia l'hardware ad adattarsi al software, mentre una volta era esattamente il contrario. Oggi come oggi, si può dire che ogni sei mesi finisca un intero anno di vita di una generazione di personal computer, soprattutto viste le costanti nuove uscite di nuovi processori, schede grafiche, schede madri, hard disk e periferiche esterne. Insomma, fino a nemmeno un anno fa, un Pentium 120 era più che il top della gamma, ora purtroppo non va più nemmeno bene per l'entry level, passato al Pentium 133 dotato di 16 mega di RAM, quantità di memoria inverosimile.

Gli hard disk devono essere sempre più grossi, almeno più di un giga, e le schede video sempre più veloci, in grado di sopportare le esose routine 3D della maggior parte dei giochi che stanno uscendo adesso. Ecco perché la maggior parte delle hardware house si sta mettendo d'accordo per stabilizzare la situazione, non tanto per fare uscire meno hardware o a costi più bassi, quanto per potere gettare degli standard ai quali attenersi per lo sviluppo degli stessi. NEC, Philips, Diamond, Matrox, Epson e tante altre note marche sono tuttora in fase di progresso per lo sviluppo di tecnologie rivoluzionare, del resto i chip Voodoo 3Dfx lo dimostrano, ma se tra sei mesi tutto questo non servirà più e le vendite verranno stroncate a causa di nuovi standard, allora tutto il lavoro e gli investimenti fatti saranno stati superflui. E questo anche per noi. Insomma, forse siamo giunti al punto di svolta? Forse non dovremo più correre dietro all'hardware imposto dai videogame?

Oppure sono solo fantasie?

RINVIATO IL SIM-HI.FI '97

Una delle più grosse fiere del mondo informatico e non (certo non è la SMAU, non fraintendetemi) quest'anno non prenderà vita. Purtroppo, a causa di un piccolo disastro ecologico avvenuto nella località dei padiglioni dove avrebbe dovuto tenersi la Fiera rendendoli interamente inagibili (erano sovrastati dal fango), l'avvenimento in questione non prenderà luogo per tutto quanto il resto dell'anno. A detta dei responsabili infatti cambiare la data sarebbe stato inutile, in quanto controproducente per le esigenze di mercato, tanto valeva quindi eliminarla del tutto. Per questo anno ovviamente.

La fiera, infatti, verrà spostata al prossimo anno, verso fine maggio. Sperando, ovviamente, che il fango non la faccia da padrona pure in questa futura occasione...

DARKLIGHT CONFLICT HA GIA' UN RIVALE?!?




Forse sto esagerando a parlare di rivale, ma Stargunner promette tanto, e se mantiene quanto annuncia, allora i giochi si faranno davvero duri. Se Darklight Conflict, infatti, vantava una grafica e una giocabilità eccezionale, con un sonoro tutto d'effetto, beh, Stargunner non sarà affatto da meno.

Il concetto sarà quello dei vecchi giochi spara spara, dei vecchi sparatutto insomma, alla R-type o alla Gradius, passando magari anche per Gyrus (e qua non so quanti di voi se lo ricorderanno, ma ai tempi fu un furore). Il campo di gioco, quindi, sarà a scrolling orizzontale con lievi accenni a quello verticale, con due o più livelli di parallasse in sottofondo. La storia?!? Semplicemente la solita invasione aliena con tante navicelle nemiche da stroncare, oltre 75 tutte differenti, esclusi ovviamente i boss di fine livello. Ma quello che mi sembra doveroso sottolineare è il ritorno alla grafica bitmap 2D, con tanto di grafica 320x200, quella del passato insomma. Già, dagli screenshot non si direbbe, eppure è proprio così. Insomma, Stargunner sarà in grado di girare anche sulle macchine meno potenti, sarà in grado di viaggiare bene anche sui remoti 486, e quindi questo è già tutto dire. Ne volete sapere di più? Rimanete collegati ovviamente...

LUCASARTS E MICROSOFT?!?

A quanto pare sì. Con questo non voglio mica dire che il colosso americano di Bill Gates è riuscito a comperare la Lucas, no, ma, per quanto riguarda i videogame su Internet, i due mastini dell'informatica hanno raggiunto un grosso accordo.

Presto, infatti, sarà possibile giocare in multiplayer quasi tutti i titoli della Lucas, del resto ne abbiamo ampiamente parlato in parecchie anteprime nei numeri scorsi.

A quanto pare, però, sarà possibile farlo esclusivamente collegandosi all'Internet Gaming Zone, ovvero l'area dedicata ai videogame interamente gestita dalla Microsoft, quasi come se fosse un piccolo Microsoft Network tanto per capirci.

Vorrete giocare a X-Wing Vs. Tie Fighter, oppure a Jedi Knight passando per Outlaws o Rebellion?!? Beh, dovrete prima fare i conti con la Microsoft, in quanto il provider in questione è proprio tutto suo.

Un punto a favore o a sfavore della Microsoft? Nel senso: visto che saranno tantissimi i fan che vorranno giocare a questi prodotti sulla rete, non è un po' troppo restrittivo renderli disponibili su un solo network, sottolineando poi il tipo di network?!?

Ci riserviamo, al momento, di esprimere un giudizio sul passo compiuto dalla Lucas, ma è sicuro che questa notizia farà storcere il naso a più di un appassionato di "On-line Gaming"...

VE LO RICORDATE ANCORA IL TETRIS?

Dai, quel gioco dove dovevate sistemare una caterva di mattoncini di forme diverse cadenti dall'altro?!? Ma sì, sono sicuro sapete esattamente di cosa sto parlando, soprattutto perché un gioco storico come questo non può non essere a voi ignoto.

Sappiatelo: tra breve tempo questo mitico giochillo potrà essere beccato su Internet. Non fraintendetemi, non voglio dire che diventi shareware o roba affine, semplicemente che i più grossi provider di videogame online metteranno a disposizione questo gioco per partite multiplayer superiori a due persone.

In pratica ognuno vedrà il proprio schermo, con l'aggiunta di finestrelle varie indicanti il progresso degli altri giocatori.

Ovviamente, ci saranno varie modalità di gioco, dal competitive al cooperative, passando pure dal deathmatch, dove chi farà più volte Tetris farà crollare drasticamente una caterva di mattoncini sulle partite altrui.

E se a giocarlo si è in tanti ... avete già capito. Sono inoltre già previsti tornei divisi per categorie varie, dall'età al numero di livello minimo che si è in grado di affrontare, ecc.

Una piccola nota: ovviamente bisognerà disporre di una versione particolare del Tetris che conosciamo: presto la troverete in ogni negozio.

Pc Game Parade on line

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza (zolthar@zerocity.it)

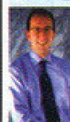
Da qualche parte devo avere letto "Se sono rose fioriranno" ... beh, il nostro sito certo non ha le spine, nemmeno dei petali colorati se è per questo, ma una cosa è certo: piano piano sta fiorendo e tra poco sboccerà di colpo!

Eva bene, lo so anche io che è da qualche mesetto che stiamo annunciando modifiche su modifiche, migliorie su migliorie, avvenimenti su avvenimenti, ma poi in realtà chi si è visto si è visto e l'esplosione è stata solamente una piccola detonazione. E' vero, avete perfettamente ragione tutti quanti, io stesso mi rendo conto di avere gettato nella mischia una caterva di idee, senza però avere avuto la possibilità di metterle in pista, di instradarle, di farle furoreggiare insomma. Purtroppo il tempo è quello che è, un giorno è costituito di 24 ore, delle quali almeno 4 o 5 (talvolta nemmeno quelle) devono essere destinate al sonno, ma quelle che restano non sono mai sufficienti per piazzare il colpo dove si vorrebbe. Parliamo però del sito. Innanzi tutto c'è da dire che da questo mese il nostro Fabio ADO Ferrario, appena rincasato dalle prestazioni militari, ne prenderà in mano il controllo assoluto, assistito da Andrea Romanazzi per l'allestimento dello stesso. Verrà finalmente alleggerita la grafica, verrà aggiunta una WWW board dove lasciare i vostri messaggi. Ci installeremo pure un bel programmino di Chat, in modo tale da poter parlare con tutti voi in tempo reale, chiarendo dubbi, dando informazioni, e anche, perché no, lasciandoci sommergere da insulti o amenità varie. Ops, per chi non lo sapesse la WWW board non è altro che una particolare bacheca dove tutti voi potrete affiggere le E-mail con relativo indirizzo per scambiare messaggi, opinioni e altro ancora. Insomma, come al solito ci sono tanti progetti, ma questa volta li vedrete tutti quanti realizzati. Vi piace l'idea? Speriamo ovviamente di sì, soprattutto poiché ce la stiamo mettendo davvero tutta. Ora invece vorrei aprire una piccola parentesi sui giochi in rete. Il multiplayer ha sempre affascinato tutti quanti, sono sicuro non avrete da dir nulla su questo concetto. Del resto giocare in più d'uno allo stesso gioco in contemporanea è veramente un'esperienza eccezionale. Ma quanti di noi possiedono una rete a casa? Pochi, anzi, probabilmente quasi nessuno eccezion fatta per qualche raro maniaco. Così arriva Internet e i suoi tentacoli, proprio là dove non possono essere piazzati tre o quattro computer linkati per costruire un piccolo network personale. Un po' ovunque stanno nascendo siti su siti pronti ad offrire, a prezzi vantaggiosi e talvolta pure gratuitamente, la possibilità di connettersi a una sessione dedicata di un determinato videogioco, partendo da Mechwarrior per arrivare fino a Diablo. Se nel mese scorso ho parlato della difficoltà della realizzazione dei giochi via rete internettiana a causa dei tempi morti o della lentezza legata alla comunicazioni di decine di server, sottolineando la mia insicurezza di un sicuro successo (che comunque ci sarà), beh, questa volta invece vorrei sottolineare come diventi pure dispendioso potere passare anche pochi minuti giocando su Internet. Tralasciando sul fatto che almeno la bolletta del telefono la si deve pagare di sicuro (e talvolta la telefonata al server non è nemmeno un urbana), non bisogna trascurare affatto il servizio del quale vogliamo avvalerci per giocare in rete. Tale servizio infatti va pagato, sottoscrivendo un abbonamento che può essere settimanale, mensile, trimestrale o annuale, ma va pur sempre pagato. Il costo? Molto variabile: si va dai 7/8 dollari ai 30, a seconda della durata, delle prestazioni o della varietà messa a disposizione dell'utente.

Certo, per provare si può anche provare, iniziando spendendo poco, ma nella maggior parte dei casi quando si spende poco significa avere a disposizione poco: un numero esiguo di giochi, poco tempo per giocarli in linea. Così alla fine si deve finire col passare a qualcosa di più esoso, iniziando a riempire di adrenalina anche chi ci guarda giocare in rete. Occhio però, perché farsi prendere la mano comporta un aumento delle spese: se è vero che per il provider il fisso è quello, per le telefonate si pagano gli scatti, quindi farsi prendere la mano significa rimanere in linea per più tempo, finendo poi col raddoppiare se non addirittura triplicare la bolletta. Il gioco vale la candela? Il salasso è stato produttivo? Chi può dirlo, ovviamente qua le risposte sono personali, ma dalle mie esperienze posso dire che talvolta era addirittura snervante aspettare le risposte degli altri giocatori in giochi come Quake. Certo, divertente è divertente, ma il prezzo va pagato e quando mi sono visto arrivare a casa delle bollette con troppi zeri ho dovuto seriamente prendere dei provvedimenti. La soluzione? Aspettare che la fibra ottica venga piazzata in ogni casa, sperando che il suo canone sia basso. Ma quando? In quanto tempo? E che servizi saremo in grado di usare? Le domande come vedete sono tante, molte come le possibili risposte. Commenti?!? Scrivetemi: mi trovate a questo indirizzo ... > zolthar@zerocity.it < ... aspetto vostre notizie ovviamente!

La Redazione...

Per la serie "Nostra madre ci ha fatto così, cosa ci volete fare?", eccovi un piccolo campionario di animali rarissimi, altresì chiamati "redattori"... Se doveste incontrarli per strada, girategli alla larga, non si sa mai!!!



Michele Maggi
AKA : "maggiowc"
GRADO : Ammiraglio
Grazie a lui potete leggere PC Game Parade e potete accedere a questo sito (per la cronaca firma gli assegni di tutta la redazione). Uno dei migliori chitarristi del mondo, conosce Zork, programmava adventure, si diverte a Duke 3D non disdegnando Quake. Nell'altro si sa di questo mitico essere.



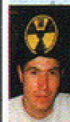
Stefano Petrullo
AKA : "EDM"
GRADO : Capitano
E' il despota, incontestabile caporedattore di PC Game Parade, è piccolo, ma quando decide di incavolarsi lo fa sul serio, è da sei anni nel settore dell'editoria videoludica (è stato assistente di redazione e CD-ROM manager di The Games Machine e PC Action, collaborando allo stesso tempo con Consolemania, PC ROM Interactive, CD Magazine ecc.); odia il calcio, ama i videogiochi, la musica da discoteca e non sopporta le [illegible]. Sembra mollesso, ma guai a farlo arrabbiare. E' un attimino egocentrico e giustiziere [illegible] che lo fa per il bene della rivista.



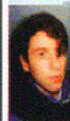
Karim De Martino
AKA : "KDM"
GRADO : Secondo Ufficiale
Nonostante il nome è italiano, nonostante il suo vocabolario scrive per una rivista di videogiochi. E' l'impersonificazione della flemma, ma è anche il responsabile di quel fantastico disco argentato che ogni mese inserite nel vostro lettore CD. Se poi non funziona, sapete a chi rivolgervi...



Andrea Simula
AKA : "HYPE"
GRADO : Ufficiale scientifico (il signor Spock della situazione!)...
L'eccentrico, il malmostoso, l'artista. Tutto ciò che riguarda la computer grafica e le animazioni non ha segreti per lui. E' un po' strano, perennemente pallido in faccia, ma basta farci l'abitudine. Sue opere sono la grafica di questo sito, i bollini e gli elementi presenti sulla rivista nonché l'interfaccia del CD. Provate a dirgli che i suoi lavori non vi piacciono e scatenerete la sua ira (fatta senza coraggio!).



Stefano Gradi
AKA : "AFC"
GRADO : Timoniere
Ama i simulatori di volo, di macchine (quando non sfascia la sua) e di qualsiasi cosa sia attinente a una delle due precedenti. Si diverte ad aprire due o più computer, smontarli e rimetterne insieme uno solo. Va in discoteca, ma ascolta un po' di tutto.



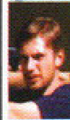
Alessandro Debolezza
AKA : "Zolthar"
GRADO : Navigatore
Piccolo, ma cicciuto nato, recentemente ricoverato in ospedale per un trauma cranico dovuto a una caduta in due ruote è l'elemento buono della redazione, quello che non si arrabbia mai, quello sempre disponibile, quello che "a telefonata risponde" (in qualsiasi orario) ed è anche uno degli appoggi morali di EDM che nei momenti di sconforto di chiusura rivista si appella all'ottimismo di questo occhialuto fancazzo. Inizialmente dava voti altissimi ai giochi, poi, dopo essere stato plasmato dal sacro fuoco del caporedattore si è ridimensionato. Ha cominciato a scrivere recensioni un anno fa per un provider e appartiene ormai alla "vecchia guardia" di PC Game Parade.



Riccardo Merlini
AKA : "TFM"
GRADO : Cadetto
Mistico bacchettone di PC Game Parade. Un personaggio: parla, fa, quello che deve fare, torna a casa e poi non lo si sente più per settimane. In fondo in fondo è buono, ma è uno che guarda ai suoi interessi sempre e comunque (chiamalo scemo!). Vive per Internet, installa reti e gioca a F1GP2 dando le mazzate al EDM il quale, non molto contento, l'ultima volta gli ha spento il computer sulla linea del traguardo di Monza.



Riccardo Landi
GRADO : Membro anziano dell'equipaggio.
E' un vecchio, nel senso che assieme a EDM è Matteo Pavesi è l'unico rimasto dalla vecchia gestione. In gamba: si fa vedere poco in ufficio, ma quando prende un articolo lo riporta sempre in tempo già corretto, con le foto e tutto. Insomma, è il redattore modello.



Matteo Pavesi
GRADO : Ingegnere
E' il solutore, si occupa di risolvere qualsiasi avventura, qualsiasi enigma, anche quelli della redazione. Studia al Politecnico di Milano e ha il classico faccino da bravo ragazzo. Sempre pettinato, sempre pulitino e perfettino ha un solo, dannatissimo difetto: troppo spesso non consegna in tempo il materiale assegnato. Come dire: nessuno è perfetto.



Alberto Falchi
GRADO : Ensign
Partito con qualche inesperienza lessicale piuttosto marcata il buon Albert è ora uno dei più polemici redattori di PC Game. E' un asso nel combinare pasticci, ha uno sguardo furbo (ma non troppo) e ama fare cose strane tipo piazzare una strobo a un metro dalla faccia e accenderla per "vedere cosa succede". Scherzi a parte anche lui arriva dal Politecnico di Milano ed è molto in gamba.



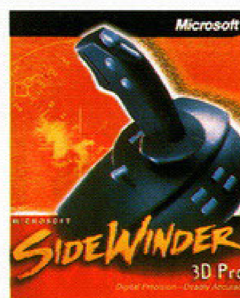
Davide Mascaretti
GRADO : Capo della Sicurezza
Il grado del buon Mastka non è dovuto tanto a quello che svolge all'interno della redazione quanto alla sua faccia che, presa nei momenti peggiori, è piuttosto crudele! Ama le simulazioni strategiche di ogni genere ed è uno dei pochi eletti che è riuscito a grabbare le foto di Alien Trilogy per PC.

Microsoft SideWinder

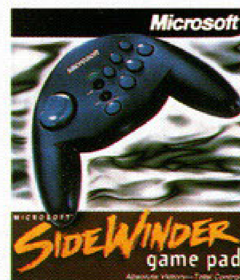
Prova a perdere se ci riesci.







SideWinder



Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?® www.microsoft.com/italy/





Questa foto solo per farvi capire il marasma di gente presente al party.



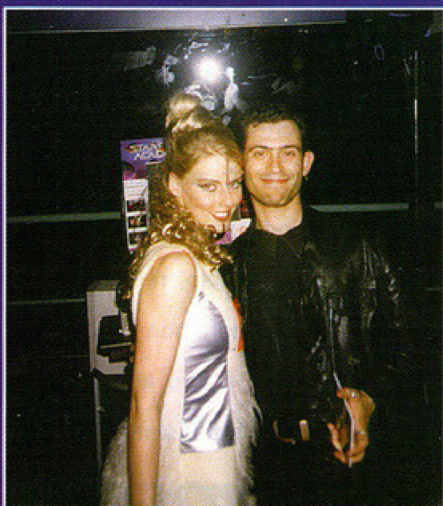
Ormai stremata, la gente beveva e mangiava senza ritegno...

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Diario di bordo...

...data astrale 9865.2. Mi trovo a bordo della RMF 1, l'unica nave passeggeri che riproduce la Constituition Class U.S.S. Enterprise NCC 1701-A. Sono in missione per scoprire nuovi giochi ed esplorare nuove forme di divertimento per giungere laddove nessuna rivista è mai giunta prima.

Mese nuovo, viaggio nuovo. Come ho già avuto occasione di dire in altre occasioni, viaggiare è uno di quegli aspetti che, più di altri, rendono il nostro lavoro vario, divertente e in qualche modo anche mondano.
Il reportage che vi apprestate a leggere è molto particolare per me: primo perché riguarda la presentazione di un gioco inerente a Star Trek (del quale, almeno in Europa, siamo stati i primi a parlare), secondo perché, come al solito, non è mancata occasione per i giornalisti italiani presenti (due, compreso me!) di farsi le solite quattro risate in allegria.
Ma andiamo con ordine...



Ecco la bionda di cui vi parlavo nell'articolo, qui eravamo ancora in buoni rapporti...

LINATE

Come tutti sapete è un aereoporto, come tutti immaginerete siamo partiti da qui. Dopo ciò che è successo andando alla Maxis, pensavo di averle viste tutte, ma devo ammettere che non avevo mai volato prima d'ora con la Lufthansa. Dopo essere passati al solito Duty Free a fare scorta di sigarette assieme a Enrico Varsi della SPC e Cinzia della Leader Distribuzione, io e il giornalista italiano noto come Shogun realizziamo con rammarico che il volo è in ritardo di "soli" 30 minuti, facendoci rischiare di perdere l'ultima navetta che, dall'aereoporto di Colonia, avrebbe dovuto portarci al nostro albergo. Ormai comunque non si poteva più rimediare. Giunge il momento della partenza, il volo non doveva essere dei più lunghi per cui non ci siamo preoccupati eccessivamente... fino a realizzare che il nostro velivolo era un piccolissimo airbus, realizzato probabilmente per essere utilizzato da una comitiva di nani anoressici. "Glissiamo", comunque, questa parte di viaggio in quanto, oltre al cibo di dubbio gusto e a una maledettissima bambina che ha pianto per circa un'ora e mezza, la traversata verso la germanica Colonia non è stata densa di grossi inconvenienti.

COLONIA

Bello, devo dire che l'aereoporto è veramente anonimo, in compenso anche la reception Interplay ormai non era più popolata, se non da un buzzurro bruttissimo che cercava di dimostrarci la sua completa estraneità al party Interplay con aulici versi gutturali di chiara origine crucca. Beh, decidiamo di prendere un taxi, realizzando seduta stante come nessuno di noi aveva avuto il tempo di procurarsi moneta locale. Però, mentre lo Shogun, con una falcata memorabile cerca uno sportello per il cambio della valuta, il sottoscritto "branca" un tassinaro del posto che dichiara di accettare carte di credito come pagamento. Benissimo. Arriviamo finalmente all'hotel Maritim,



James Tiberius Kirk, al secolo William Shatner saluta la folla...

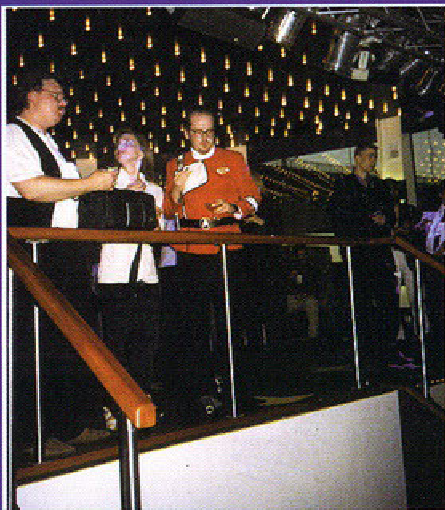
sontuosa costruzione posta su una sponda del Reno e fornita all'interno di qualsiasi tipo di negozio: più che un hotel un centro commerciale decisamente lussuoso (senza comunque esagerare). Arriviamo in stanza giusto in tempo per non riuscire a farci nemmeno una doccia veloce, la presentazione delle nuove produzioni Interplay stava per cominciare a bordo della RMF-1, fantomatica nave che sarebbe dovuta essere, apparentemente, una riproduzione esatta della USS Enterprise 1701-A. Giunti a destinazione (cinque minuti a piedi) ci rendiamo conto, con molto rammarico, che la fila per salire a bordo è di "chilometriche fattezze". Mon dieu, senza perderci d'animo io e lo Shogun c'infiliamo sgusciando da una parte e dall'altra con il classico stile "italiano senza scrupoli". Superata la passerella notiamo subito delle semi-aliene (con però nessuna attinenza con romulani, klingon e compagnia bella) che dispensavano i pass, suddivisi per nome, a tutti gli invitati; inutile dire che il mio non si trovava, ma, dopo un paio di veloci verifiche, riesco a entrare senza grossi problemi.

IL PARTY

Subito giunti a bordo del battello ricevo conferma che di similitudini con l'Enterprise ce ne sono ben poche, eccezion fatta per la sala teletrasporto (riprodotta a dire il vero in maniera piuttosto grossolana). Eppoi la temperatura: passi il fatto di essere circa 480 persone, ma gli oltre 40 gradi centigradi hanno veramente distrutto fisicamente il 95% dei presenti che non si erano accorti che esisteva il ponte della nave, completamente scoperto!!! Avevamo pensato di essere salvi dai fiumi di sudore che colavano copiosamente, ma invece la proverbiale sfiga del giornalista in trasferta si è fatta subito sentire: non appena messo piede sul ponte ed esserci seduti a un tavolo per ammirare lo stupendo spettacolo del Reno al tramonto, la classica nuvola dell'impiegato di fantozziana memoria ha cominciato a perseguitarci, costringendoci a una rapida fuga sottocoperta!

LA PRESENTAZIONE

Arriva l'agognato momento della presentazione: tutti seduti, tutti impazienti di vedere le ultime novità della Interplay (ma anche di capire come mai sino a quel momento i camerieri continuavano a propinarci cocktail di tutti i tipi, purtroppo assolutamente analcolici). La stanza dove ci troviamo viene investita dal fumo, si accendono delle luci, dal pavimento si apre uno sportello e sale una pedana con su nientepopodimeno che il presidente dell'Interplay in persona, addobbato per l'occasione con un paio di orecchie vulcaniane. Primi applausi per la coreografia, flash che brillano a profusione per la stanza fino a che, colti di sorpresa, dalla medesima pedana appare un altro personaggio ben più caro al sottoscritto: William Shatner, meglio conosciuto come il capitano James Tiberius Kirk. Non basterebbero le pagine dell'intera rivista per trasmettervi le emozioni che in quel momento hanno pervaso il mio corpo. Le note della colonna sonora di Star Trek hanno accompagnato l'apparizione dell'incarnazione del sogno di Gene Roddenberry mentre uno scroscio d'applausi lo acclamava. A questo è poi seguita la presentazione vera e propria: dopo una veloce introduzione sugli aspetti societari e produttivi della Interplay e i suoi risultati dell'ultimo anno (che vi risparmio in quanto, se ammetto che a me interessano, non sono certo che a voi possa cambiare la vita sapere la percentuale di mercato occupata dall'Interplay rispetto alle altre software house presenti nel mondo!), abbiamo finalmente visto i nuovi giochi che, tra la fine di quest'anno e l'inizio del prossimo, allieteranno la nostra esistenza da videogiocatori: Starfleet Academy è stata la vera stella del party, Fallout comincia finalmente a prendere forma, Waterword si è dimostrato deludente, di Earthworm Jim 3 abbiamo potuto vedere solo il logo e Powerboat, invece, sembra una sorta di F1 con i motoscafi (non temete comunque, troverete dei succosi work in progress nelle pagine seguenti!).


Questo è uno dei personaggi che facevano "tappezzeria".

E POI?

Alla fine della presentazione sono cominciati ad arrivare, finalmente, gli alcolici: fiumi di birra, gin tonic e gin lemon, vodka e affini occupavano le mani delle 480 persone a bordo della RMF-1. Penso che la mossa di non "diffondere" alcolici sino alla fine della presentazione sia stata in qualche modo "strategica": della serie "prima fai il bravo e ci ascolti, poi ti diverti senza alcuna inibizione". Tra una birra e l'altra abbiamo anche mangiato qualcosa comunque, e il party a questo punto ha cominciato a decollare: dopo la fine della pioggia abbiamo assistito, sul ponte della nave, a uno spettacolare scroscio di fuochi d'artificio (sempre accompagnati dal tema di Star Trek), seguiti dall'apertura delle danze. E qui s'impone un resoconto dettagliato: a mio modesto parere la donna è una delle creature più intelligenti e al contempo più ambigue che la natura abbia creato (sacrosanta verità NDCarlo). Durante la serata sono riuscito ad agganciare una statuaria ragazza originaria di Amburgo: 1.85, 19 anni, capelli neri raccolti, forme assolutamente gradevoli e proporzionate, occhi blu e carnagione canonicamente chiara. Dopo un attimo di sbandamento il mio orgoglio da italiano in trasferta si è manifestato con tutta la sua forza. Con una mossa da maestro aggancio la gentil donzella invitandola a bere qualcosa una volta finito il party... lei inaspettatamente accetta, ma

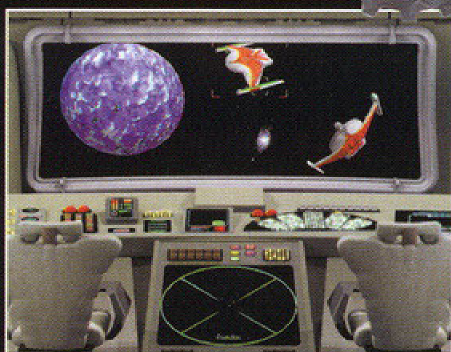

Lo spettacolo dei fuochi d'artificio era accompagnata dal classico tema di Star Trek

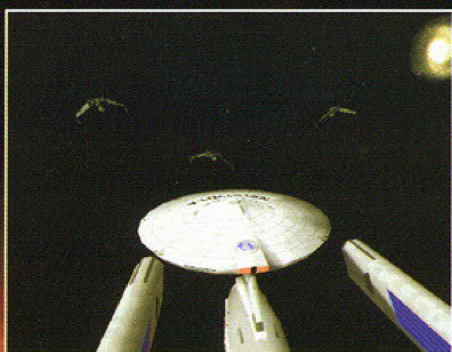
l'amica (bionda) resiste in maniera a dir poco antipatica. Io e lo Shogun stiamo per ritornarcene sconsolati in albergo quando quest'ultimo mi sprona a ritornare all'attacco, facendomi notare come la morettina fosse decisamente abbordabile e ben disponibile nei confronti del sottoscritto. S'imponeva un escamotage veloce e di effetto: torno indietro dalla mia amica sfoderando la classica frase "perché non vi unite a noi per una veloce coppa di champagne prima di andare a letto?"; ottengo un risultato inaspettato. Dopo dieci minuti d'attesa all'uscita della barca (nel frattempo ritornata al punto di partenza) l'angelo viene da me dicendo "We can go!". Usciamo e arriviamo all'albergo, la bionda di prima rimane, però, ancora scettica e, come al solito, manda tutto all'aria proprio sul rush finale. Ci diamo un appuntamento dopo 30 minuti, ma l'azione di disturbo ingegnosamente congegnata dall'infernale biondina scatena un bidone (nei confronti miei e dello Shogun) di quelli mai visti.
Cerchiamo quindi consolazione al piano bar dell'albergo: entriamo, stiamo dentro circa 10 minuti e poi usciamo per prendere una boccata d'aria. Al nostro ritorno i buttafuori del piano bar rifiutano di farci entrare perché, sostengono, è troppo tardi (tengo a precisare che il locale era ancora pieno). Cominciamo a litigare, andiamo in reception per far valere i nostri diritti, ma veniamo ignorati. Dopo un paio d'insulti rivolti verso le due scimmie anabolizzate che stavano alla porta torniamo in stanza per un rapido pisolino di due ore. Il giorno dopo ripartiamo alla volta dell'italica patria, maledicendo la bionda paccatrice e consolandoci dormendo per tutta la durata del volo (mi sono anche comunque preso una rivincita sull'albergo svuotando a notte fonda l'intero frigo-bar della camera... naturalmente evitando anche di riconsegnare la chiave!).

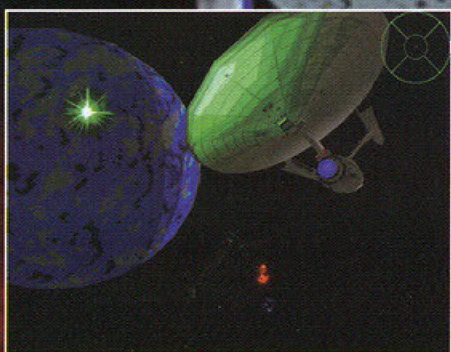
Ringraziamenti di rito

È d'obbligo ringraziare Enrico Varsi della SPC e Cinzia della Leader per aver sopportato le mie follie, la Interplay per aver contribuito alla distruzione del mio fegato, la bionda paccatrice della quale non conosco il nome (me è meglio così) e naturalmente l'immancabile Shogun... (senza contare quella buon'anima rimasta in redazione a chiudere il numero... NDCarlo).

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)


Eccola, è lei, in pieno combattimento. Naturalmente tutti i led sulle console sono animati.


L'Enterprise, vista da dietro, si lancia in un combattimento all'ultimo sangue.


Altro esempio della fantastica routine di light-sourcing.

Signor Sulu, ci porti fuori...

Finalmente l'ho provato, ci ho giocato e posso dirvi com'è, quali saranno le sue caratteristiche e perché si preannuncia come un successone...

Chi mi conosce lo sa, se esistesse la possibilità di diventare un membro della Federazione Unita dei Pianeti mollerei tutto: casa, lavoro, moglie (che non ho, a dire il vero non sono sicuro nemmeno di avere una ragazza al momento, ma si sa, le crisi esistenziali a 22 anni le hanno un po' tutti!) e figli (idem come sopra, non ne ho, né ne voglio!), per diventare un cadetto. Quante volte i fan di Star Trek hanno desiderato di interpretare una puntata del loro telefilm preferito, quante volte non si sono fermati a riflettere su come sarebbe bello vivere in un mondo uguale a quello della Federazione, dove persino i soldi non contano, anche perché non ci sono, tutti sono uguali. Pura utopia, me ne rendo conto, ma comunque è innegabile che Star Trek deve essere considerato (e lo è da molti) il successore legittimo e socialmente più profondo di Star Wars (non me ne vogliano i fan di Skywalker). Comunque, l'Interplay ha finalmente deciso di coronare i suoi sogni e dopo fiumi di press release, work in progress, demo e compagnia bella, sono riuscito, durante il party di presentazione del gioco (del quale trovate un reportage nelle pagine precedenti), a provare una versione giocabile del prodotto. Bene, voi siete un cadetto, uno di quelli che nascono e crescono per pilotare una nave spaziale, gente senza paura, senza scrupoli, ma con un forte senso di responsabilità, di correttezza verso chi vi serve, incredibilmente capaci di uscire da qualsiasi situazione, non tanto perché sapete come fare, quanto perché siete così determinati a voler raggiungere il vostro obiettivo che niente e nessuno può rappresentare un considerevole ostacolo, ma solo un interessante diversivo.
Ora avete la vostra occasione, ora potrete dimostrare al mondo (o meglio, all'universo intero) che siete degni di comandare una nave della Federazione, portandola là dove nessun uomo è mai giunto prima... Come già detto in precedenti articoli, Starfleet Academy è un simulatore di volo spaziale, con 27 missioni legate tra di loro tramite l'ausilio di filmati FMV che intelaieranno una storia di complotti e politiche interne alla Flotta; intrighi che solo voi potrete sbrogliare, prendendo le vostre decisioni e arrivando, in ultima sede, a


Ecco un esempio del light sourcing sviluppato dai programmatori di Starfleet Academy

Starfleet Academy


ottobre 1997


DOS/Windows 95

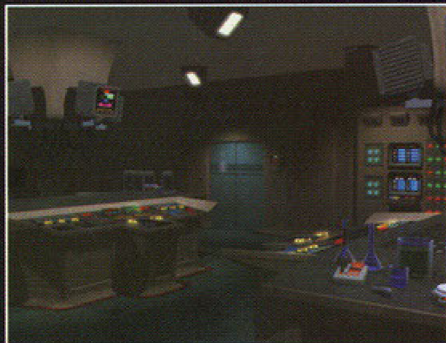

simulazione spaziale


Interplay

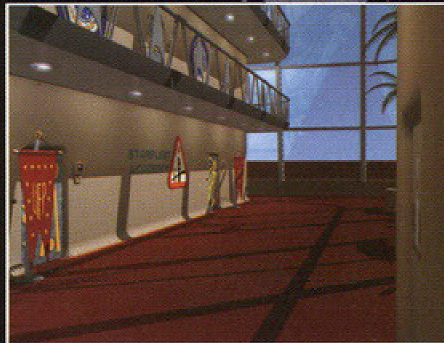

LEADER



Ecco la sede di Starfleet, immensa e piena di verde.

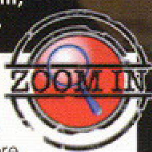


Uno degli interni della nave, pregevolmente ricostruito...



E questo invece è uno degli interni di Starfleet, come vedete tutto è stato ricreato nei minimi particolari.

pilotare il sogno di tutti i trekker: la U.S.S. Enterprise.
Naturalmente vi chiederete che fine hanno fatto Kirk e la sua ciurma, visto che l'Enterprise senza equipaggio è un po' come una boccia d'acqua senza pesce al suo interno (sono un poeta!) (un po' fallito comunque NDCarlo). Non temete, nel gioco saranno presenti Kirk, Checkov e Sulu: saranno i vostri istruttori, saranno severissimi, saranno coloro che odierete più di tutti all'interno della Federazione, ma che vi sapranno premiare se assolverete ad hoc a tutti gli incarichi che vi affideranno.
All'inizio del gioco vi sarà presentato tutto il vostro equipaggio, descritto da voi stessi, in prima persona; poi ci siete voi, tale Forrester (se non ricordo male...): il classico figaccione americano con sorriso "Durbans" e faccia da schiaffi (avete presente Sberla, quello dell'A-team? Ecco, ci siamo!). Come già detto le missioni da affrontare saranno 27, quello che non sapete e che il gioco, a seconda delle vostre scelte, potrà concludersi in tre modi completamente differenti, non chiedetemi come, perché nonostante la mia insistenza non sono riuscito ancora a scoprire bene il tipo di scelte che vi si pareranno dinnanzi.
Parlando di dati concreti, potrete controllare tutti i singoli sistemi della vostra nave (potrete sceglierla tra quattro classi diverse: Oberth, Miranda, Constitution e la quarta, scusatemi, ma non me la ricordo proprio) in maniera apparentemente facile e immediata, accedendo alle varie funzioni con un semplice clic sulla console apposita: è possibile scegliere la destinazione tramite una mappa stellare tridimensionale, cambiare lo stato di allerta dell'equipaggio (e vi assicuro che è veramente da sballo cliccare su un pulsante e sentire la famosa sirena, sentire che gli scudi si alzano ecc.), o persino puntare e mirare ogni singola parte di un vascello nemico (scegliendo al contempo se optare per disabilitare o distruggere il vostro avversario). Volete immobilizzarlo? Puntate ai motori. Volete renderlo inerme? Le armi sono il punto giusto dove colpire. Volete ucciderne tutto l'equipaggio facendolo implorare di risparmiarvi? Allora il sistema di supporto vitale è senz'altro la scelta migliore. Se poi volete evitare che i sudicioni che hanno osato sfidarvi ascoltino l'autoradio, anche il sistema di comunicazione potrebbe essere preda dei vostri attacchi...
A seconda della missione che dovrete affrontare vi verrà data la possibilità di scegliere il tipo di vascello da utilizzare, che determinerà in via indiretta anche il grado di difficoltà della missione in sé. Non esiste un percorso predefinito; potrete decidere di andare dove volete, ignorando gli ordini dei vostri superiori (che vi ricordo essere Kirk, Sulu e Checkov), rispondendone successivamente, magari venendo bocciati... Sembra poi che alcuni dei task da affrontare saranno di carattere diplomatico, non ci troviamo quindi di fronte solo a un simulatore alla "Wing Commander" (sebbene vi assicuro che è molto diverso pilotare un caccia spaziale da un astronave federale da 400 persone!), ma a un qualcosa di decisamente meno asettico.
Tutte le locazioni interne delle singole navi sono state ricreate alla perfezione e renderizzate; la versione che ho provato era naturalmente ancora piena di bug, ma, comunque, è già possibile capire le potenzialità di questo nuovo titolo dell'Interplay. Per ciò che concerne i vostri avversari, beh, sono sempre i soliti Klingonacci da strapazzo accompagnati da viscidi Romulanacci che piloteranno un totale di 30 diverse navi. Un bel numerino, non c'è che dire!
Per ciò che riguarda i dettagli di carattere tecnico pare che il gioco supporterà solo l'alta risoluzione, sfruttando anche una routine proprietaria di light sourcing: dalle foto dovreste farvi un'idea del suo funzionamento; io ne sono rimasto molto contento, ma la recensione, comunque, sarà l'ultimo banco di prova... Non ci resta che attendere, ma continuo a pensare, in cuor mio, che questo gioco sarà un vero e proprio evento quando verrà rilasciato.



POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE

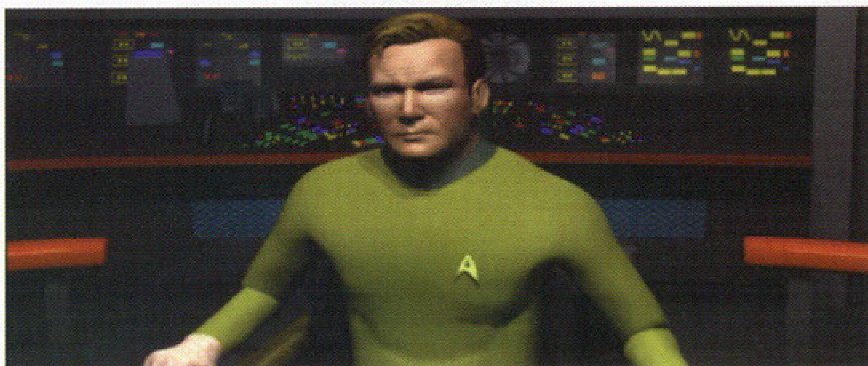
✗ Nessuno aveva mai pensato a realizzare un simulatore del genere ambientato nell'universo di Star Trek.
✗ Se l'amaro in bocca lasciato da Generations della Microprose verrà colmato da questo titolo.
✗ Se graficamente sarà impressionante (anche se non si parla per ora di un supporto per 3Dfx).
✗ Se l'interfaccia di gioco riprodurrà fedelmente tutti i sistemi della nave e non solo il sistema di navigazione e quello di puntamento.

O UN FLOP SE

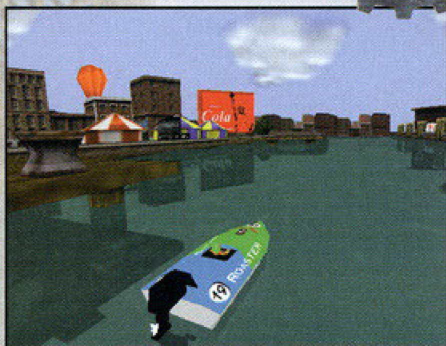
✗ Bisognerà fare un lavoro notevole per rendere appetibile il titolo anche ai non appassionati di Kirk & Co.
✗ La programmazione sarà approssimativa e conclusa in fretta per rilasciare il gioco il più in fretta possibile.
✗ Il gioco verrà infarcito in maniera nauseante da filmati non interattivi e troppo lunghi.
✗ Non avremo un controllo tangibile sull'evolversi della trama.

Abbiamo finito





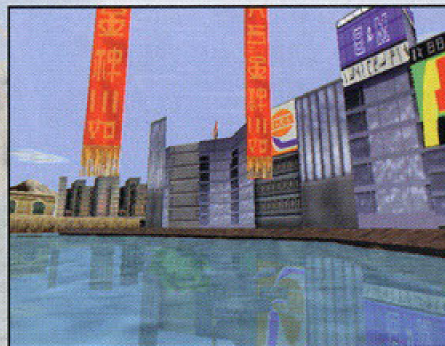
In teoria sì, in pratica no, purtroppo lo spazio è finito, ma prima di lasciarvi vorrei aggiornarvi velocemente sul fatto che Fallout procede benissimo e, da quanto abbiamo potuto vedere, ci sono ottime premesse per un potenziale hit. Si parla di un gioco di ruolo basato su GURPS, con 15 aree diverse completamente esplorabili e 50 enigmi per ognuna di esse, un sacco di violenza e ammenicoli vari. Prossimamente un succoso work in progress... Ultima notizia prima di lasciarvi: nel 1998 uscirà Star Trek 4, Secret of Vulcan Fury, ho visto ancora poco, ma quel che c'è è fatto dannatamente bene...



Power Boat è ancora in fase embrionale, molti particolari devono ancora essere aggiunti.



Guardando questa foto, mi è venuta voglia di tuffarmi nel canale. L'acqua è incredibilmente realistica.



Okio, estremo oriente, le strane forme dei palazzi si riflettono nell'acqua limpida (?) e fresca.



Quel salto è veramente insidioso, affrontarlo ad alta velocità comporta un bel tuffo nella fontana.

DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Cosa potrebbe esserci di meglio di un sogno bagnato (niente malizia e doppi sensi, per favore)? Forse una bella gara con dei motoscafi?

Better than a

L'estate sta per arrivare, l'aria di vacanze si inizia quasi a respirare. Tanti sono gli indizi: belle giornate di sole con temperature oltre i trenta gradi, gruppi di persone con in mano opuscoli delle agenzie di viaggio, la radio che emana note di futuri successi e i parchi acquatici prossimi all'apertura. Io ho sempre associato l'estate al mare e, viceversa, in montagna ci si va d'inverno a sciare; logicamente c'è sempre qualche eccezione. Uno dei pregi del mare, oltre a essere salato, rinfrescante e non molto pulito, è quello di essere navigabile da diversi tipi di natanti. Mi voglio, però, soffermare sui motoscafi fuoribordo, indiscussi protagonisti del videogioco che sto per presentarvi. Scordatevi di indossare il vostro costume da bagno che avete appena comprato e di stendervi sul pianale di prua a prendere il sole; dovrete, invece, procurarvi una bella tuta da competizione, un casco, un paio di guanti e un giubbotto salvagente, la perfetta tenuta da gara di un pilota di motoscafi. Si preannuncia quindi l'arrivo di un nuovo genere di giochi su PC, un'interessante variante sul popolare genere dei racing game.

Power Boat vi mette a disposizione nove tracciati, situati in altrettante zone mondiali come l'Amazzonia incontaminata (ormai non proprio, purtroppo) o l'Inghilterra rurale. Non pensate che questi siano semplici e lineari: salti, correnti avverse, rocce emerse, ponti e ostacoli di ogni genere e forma sono all'ordine del giorno; per non parlare delle variabili condizioni atmosferiche. Il contorno di ciascun percorso di gara (quindi tutto ciò che non è acqua, boe o imbarcazioni) riflette quelle che sono le reali caratteristiche delle locazioni. Per esempio, gareggiando in Giappone, in uno specchio d'acqua ai piedi del Monte Fuji, potete osservare gli alti e tecnologicamente avanzati grattacieli e le tipiche costruzioni orientali, così come l'incredibile numero di luci colorate che si accendono come per magia durante le corse notturne. Mentre, per esempio, a Montecarlo, dove ci si dà battaglia nelle vicinanze del porto, solo ed esclusivamente nel giorno

Power Boat



Seconda metà 1997



Windows 95



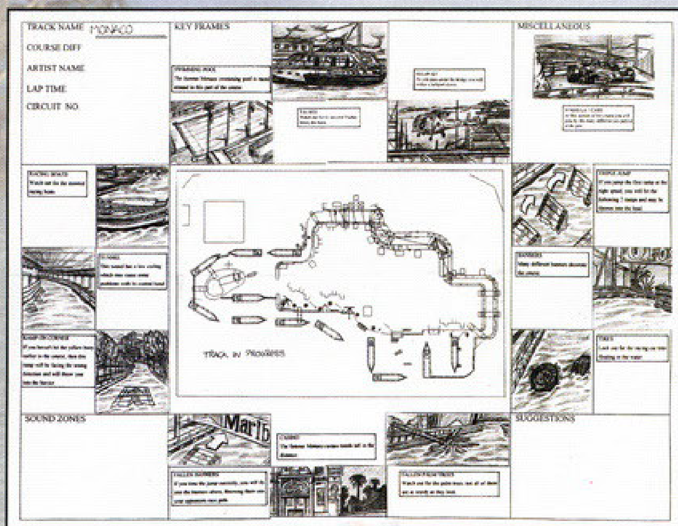
Gara di motoscafi



Interplay

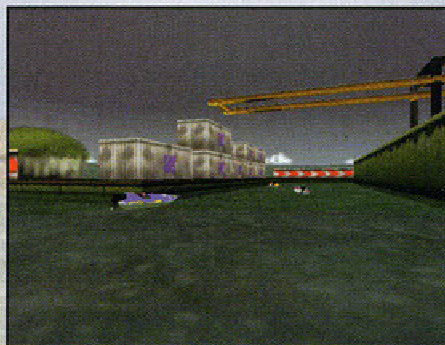


LEADER



Lo sketch della mappa del circuito di Monaco, come potete vedere è molto dettagliata.

del Gran Premio di Formula Uno, nei tratti più vicini alla costa, saranno perfettamente visibili le monoposto che, sfrecciando, partecipano alla corsa. Come accennato prima, non manca l'implementazione delle diverse condizioni meteorologiche, quindi in Inghilterra potrebbe essere facile dover fronteggiare nebbia e pioggia, in Russia ghiaccio e neve, a New York tempo variabile e in Amazzonia un bel sole caldo e splendente. L'attenzione quasi maniacale per i dettagli, è stata mantenuta anche nella realizzazione del modello fisico di comportamento dei natanti e delle acque, nei limiti del possibile si avranno reazioni simili a quelle reali. Non pensate, però, che Power Boat sia una simulazione, è un arcade vero e proprio, magari un po' più raffinato rispetto ad altri. Come potete vedere dalle foto, la grafica è molto curata, in alta definizione, piena di colori e dettagliatissima, con effetti di trasparenza, ombre e riflessi presumibilmente gestibili da schede 3D (purtroppo nella press release non c'è nessun riferimento alla configurazione necessaria, quindi dovete fidarvi delle mie impressioni). Mi piacerebbe poter vedere almeno qualche immagine in movimento, giusto per sapere se attenderne con ansia l'uscita oppure no, o se il motore tridimensionale è all'altezza delle ultime produzioni mondiali e in grado di mantenere le numerose promesse. Power Boat è azione pura, scordatevi messe a punto e potenziamenti di ogni genere, dovrete limitarvi a scegliere il vostro natante preferito in base alle prestazioni e al colore, dimenticandovi qualsiasi cosa possa distogliere l'attenzione dalla velocità e dalle acrobazie garantite dalla particolare superficie. Imparerete, infatti, a fare a meno dei freni perché non esistono, vi abituerete al diverso metodo di guida quando, convinti di riuscire a curvare in tempo, vi ritroverete seduti ai tavolini del bar della spiaggia. Le modalità di gioco sono in tutto tre. La prima è l'onnipresente Championship, dove il vostro obiettivo sarà quello di disputare le prime tre gare e ottenere risultati in grado di garantirvi l'iscrizione alle successive corse della stagione. Poi viene lo Slalom, forse l'opzione più divertente: una serie di boe disseminate lungo il percorso selezionato metteranno alla prova voi e il vostro mezzo, obbligandovi a fare uso di tutte le vostre capacità. L'ultima modalità di gioco è Arcade; scegliendo quest'ultima, i percorsi riveleranno scorciatoie e salti che fino a prima non conoscevate neanche, semplicemente perché non ammessi. Arrivate tra i primi e potrete affrontare il circuito successivo. Non mancherà poi il supporto per il multiplayer via modem, rete locale, collegamento seriale, o via Internet, per la gioia di un sempre più largo numero di "Network Friendly". Non so voi, ma io ho già l'acquolina in bocca, ho aspettato per anni un gioco del genere, speriamo che sia anche divertente e giocabile. Quando? Entro la fine del 1997.



Il cielo inglese è assolutamente inconfondibile, cupo e nebbioso in ogni periodo dell'anno.

Il verme ritorna più cattivo che mai





Una tipica espressione del verme dopo essere stato colpito, come potete vedere è interamente poligonale.



Certo che Jim è proprio buffo, quando poi fa la faccia cattiva...

I fanatici dei platform aprano bene le orecchie: il verme sta per tornare, più stupido che mai. Seguendo le nuove tendenze, apparirà in una nuova veste grafica, totalmente tridimensionale.
Questa volta, però, non saranno gli Shiny a dargli vita (il gruppo di programmatori che ha creato i primi due episodi), ma la VIS Interactive, illustri sconosciuti nella nostra sconfinata cultura. Il nostro molliccio eroe dovrà affrontare 5 mondi pieni di insidie e mostriciattoli di varia natura. Come nei primi due episodi, Jim incontrerà i malvagi Psycrow, Evil the Cat e Numero 4; più altri nuovi come l'Elite dei Bovini Speciali (nient'altro che mucche pazze), Rabid (un coniglio zarro: gira sempre su uno scooter) e i Disco Zombies (zombie in discoteca? Si, come Karim...).
Ogni mondo sarà costituito da cinque o sei livelli e l'ambientazione rappresenterà un particolare momento della vita di Jim; naturalmente la vena comica costituirà uno dei capisaldi di questa nuova avventura, proponendo esilaranti situazioni. Chiunque abbia giocato i primi due episodi sarà sicuramente interessato a questo terzo episodio, resta solo da vedere il risultato finale: riusciranno i programmatori a realizzare un motore tridimensionale adeguato? Earthworm Jim 3d è quindi pronto a rivoluzionare il concetto di platform sui nostri PC entro la fine dell'anno, quindi restate collegati per conoscere tutte le notizie al riguardo.



PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO
- ✗ Non esistono giochi del genere per PC.
- ✗ La grafica sembra essere di notevole qualità.
- ✗ Se sarà divertente.

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO
- ✗ Potrebbe essere noioso.
- ✗ Se il motore grafico non sarà in grado di trasmettere la sensazione di velocità.
- ✗ Potrebbe perdersi tra i numerosi racing game dell'ultimo periodo.

wet dream!



Ecco la nuova schermata per la selezione delle squadre e la loro organizzazione.


Un nuovo alieno. In redazione abbiamo anche un pupazzetto che lo raffigura (naturalmente se lo è babbato il BDM!).


Che ve ne pare di questo tizio bluastro? Peccato che nel gioco risulti meno dettagliato.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (PCGAME@CONTATTO.IT)

E' il momento dell'apocalisse...

Operativi X-Com sparsi per tutto il mondo preparatevi a tornare alla base e a imbracciare le armi: abbiamo un problema!

Mi aspetto molto da questo gioco, lo attendo con ansia da troppo tempo. Reputo "Terror from the deep", il predecessore di questo nuovo capitolo della saga X-Com, uno dei migliori giochi per PC che abbia mai provato: aveva tutto quel che un appassionato di strategia poteva desiderare.
Ho passato giorni e giorni dibattendomi nella ricerca di artefatti alieni sui fondali marini e combattendo contro nemici subdoli sempre in agguato e sempre pericolosi. TFTD sembrava non finire mai, aveva sempre un asso nella manica, quando mi aspettavo di avere ormai visto tutto quello che c'era da vedere ecco spuntare un nuovo tipo di missione, una nuova ambientazione subacquea o un'ennesima creatura sconosciuta.
Oltre a questo e al superbo sistema di combattimento a squadre c'era da preoccuparsi della gestione economica delle basi e delle risorse. I compiti da svolgere erano tali e tanti da tenere indaffarati per mesi e mesi. L'aspetto datato della grafica (vi ricordo che TFTD ha ormai qualche annetto e si avvaleva unicamente della VGA) non mi ha impedito di godere degli splendidi dettagli e di tutte le caratteristiche che il gioco racchiudeva in sé, non ultima una giocabilità eccellente e un sistema di controllo essenziale ed efficace.
Fu tale il mio entusiasmo che mi precipitai sul capitolo precedente: UFO Enemy Unknown, solo per constatare che la Microprose aveva, molto intelligentemente, conservato in TFTD tutte le



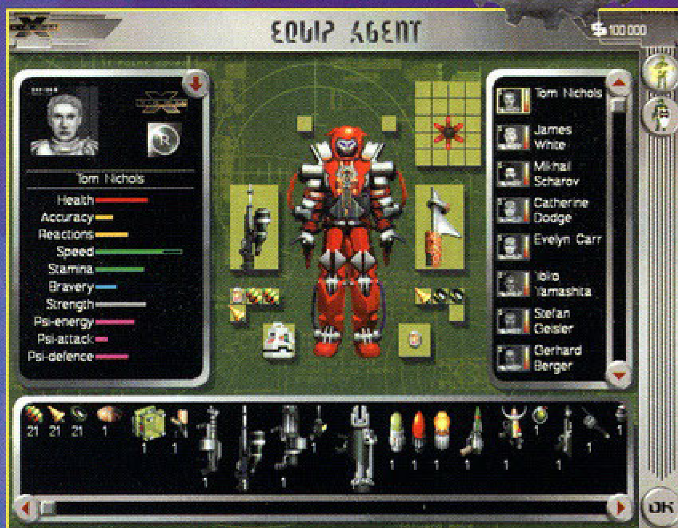
Megalopolis vista dall'esterno: uhm... non sembra un posto tranquillo per vivere.



Qui potete vedere una fase critica di un assalto dei nostri operativi.



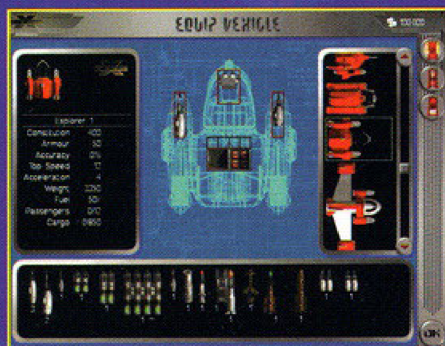
Qui un tipico esempio di esplosione dannosa; dannosa per noi naturalmente.



Da qui potete equipaggiare i vostri uomini. Non è molto diversa da TFTD, è solo più bella.



Ed ecco una creatura piccola e arancione... inutile dire che oltre a fare schifo cercherà anche di farvi male.

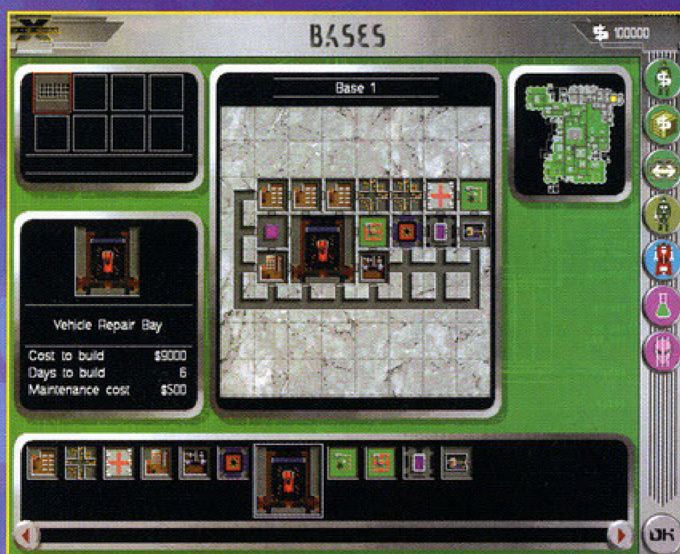


I nuovi mezzi aerei sembrano interessanti e ben armati, e poi sono rossi.

caratteristiche vincenti del primo gioco limitandosi a "limare" un po' la grafica e ad aggiungere nuove armi e artefatti cambiando l'ambientazione delle missioni da terrestri a sottomarine.
Con dei simili precedenti (UFO divenne un grande e inaspettato successo all'epoca del suo rilascio) era lecito aspettarsi un prodotto di altissima qualità e dalla longevità praticamente infinita. Riusciranno i programmatori di Apocalypse a mantenere le aspettative? Vediamolo insieme.
La prima impressione che ho ricavato provando il gioco è che alla Microprose abbiano pensato di non ripetersi, quindi il passaggio da TFTD ad Apocalypse non sembra essere così rapido e indolore. Questo si traduce in una impostazione completamente diversa dell'interfaccia e, soprattutto, in un deciso restyle della veste grafica. Tutto quello che appare sullo schermo è ora in alta risoluzione e questa dovrebbe essere una buona notizia visto che ai precedenti giochi X-Com sarebbe bastata una buona SVGA per tornare al passo con i tempi.
In qualche modo però la nuova grafica lascia perplessi, non tanto perché non sia pulita ed efficace, quanto per una certa mancanza di atmosfera (comunque questa è solo un'impressione basata su un demo per niente definitivo).
E così, se le schermate di presentazione degli armamenti risultano davvero splendide, nasce qualche perplessità nei confronti della grafica in-game: l'aspetto è nitido... molto nitido... pure troppo!
Se gli scenari delle missioni subacquee apparivano così "evocativi" malgrado la VGA qui ci troviamo di fronte a qualcosa di tecnicamente superiore, ma dal feeling forse un po' troppo "asettico" (provate a immaginarvi, così giusto per avere un'idea, una sorta di ambientazione alla "Crusader: no remorse" con qualche dettaglio in meno).
L'interfaccia è stata totalmente rinnovata, ma in linea di massima presenta gli stessi comandi delle precedenti, con le varie icone per i movimenti degli operativi X-Com e la gestione delle unità di tempo. Sono state aggiunte, inoltre, delle nuove modalità di movimento; ora i nostri agenti potranno strisciare e correre.
Queste opzioni dovrebbero favorire un'impostazione più tattica dei combattimenti, sarà vitale che i nostri operativi sfruttino al massimo l'ambiente circostante e ogni possibile riparo che questo può offrire al fine di sottrarsi al fuoco alieno.
Sempre a proposito del sistema di controllo posso dirvi fin d'ora che ci saranno significative migliorie riguardanti il controllo e il movimento della nostra squadra. Anzitutto c'è da notare come il numero di agenti che potremo avere sotto il nostro controllo in ogni missione è stato aumentato dagli 8 - 10 di TFTD a un massimo di 36 che possono venire suddivisi in 6 squadre.
Per meglio gestire questa abbondanza ecco allora delle nuove opzioni che ci vengono in aiuto. Sarà possibile muovere più agenti contemporaneamente, questi avanzeranno mantenendo la formazione che potrà essere a ventaglio oppure in colonna; inoltre si potrà decidere il tipo di approccio alla missione che i nostri uomini dovranno tenere secondo il tipo di situazione: scegliendo il modo "safe" l'avanzamento e la perlustrazione della mappa saranno eseguiti con cautela e sfruttando ogni riparo, optando per la modalità "aggressiva" i nostri agenti avanzeranno impavidamente verso il nemico.
La differenza sarà molto più tangibile nel corso del turno di gioco alieno, in occasione del cosiddetto "fuoco di opportunità", in base al tipo di approccio che avremo scelto, infatti, i nostri uomini reagiranno al tiro nemico mettendosi al riparo autonomamente o rispondendo al fuoco. Questa caratteristica sembra molto interessante descritta a parole, in realtà all'atto pratico sembra tradursi in una sorta di movimento indipendente delle unità che esula dal nostro controllo; può capitare che l'unità presa di mira si rifugi in qualche zona quando noi invece ne avremmo preferita qualche altra.
Si tratta comunque di movimenti con un raggio d'azione piuttosto limitato e, in generale, non accade che le unità vadano a cercare riparo in qualche vicolo cieco.
Nel corso di una partita ho potuto notare come, in uno scontro a fuoco piuttosto violento contro gli alieni, uno dei miei operativi abbia poco coraggiosamente aperto la porta alle sue spalle uscendo dalla stanza per nascondersi dietro un angolo.
Il fatto di scappare piuttosto che affrontare la missione a viso aperto potrebbe anche rivelarsi piuttosto efficace dato il notevole aumento, a mio parere, della difficoltà del gioco; a questo proposito, in caso di fuga, non sarà più necessario far tornare i nostri agenti verso il Triton (il mezzo subacqueo che portava i nostri uomini sul luogo delle operazioni, per chi non conoscesse TFTD) per tentare di salvare il salvabile, ma sarà possibile utilizzare delle vie di uscita posizionate in vari punti della mappa per permettere a un nostro soldato (magari ferito o malridotto) di abbandonare la missione.
Per quel che ho potuto vedere inoltre, sempre a proposito di difficoltà, sembra che gli alieni siano molto più forti e molto più resistenti ai nostri attacchi.
Non mi è capitato di incontrare un alieno simile agli Aquatoid, di quelli che vanno giù anche con un colpo solo se ben piazzato, la resistenza si avvicina di più a quella dei Lobster Men o dei

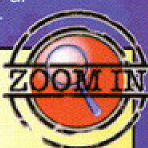


La qualità grafica delle schermate raffiguranti le armi è altissima.



Ecco come potrete costruire ed organizzare le nuovi basi X-com.

Tasoth Soldiers, per intenderci, ma le armi a nostra disposizione non sembrano, per il momento, all'altezza del nostro compito; uno degli alieni che ho incontrato ha resistito a una scarica di mitragliatore incassando ben otto colpi prima di crollare al suolo!
Una caratteristica che TFTD e UFO avevano, e che qui sembra mancare, è quella di poter dare i nomi che si desiderano agli agenti, ma i demo sono sempre ingannevoli.
Vi sembrerà un dettaglio di importanza secondaria, ma vi assicuro che niente mi coinvolgeva di più che dare il mio nome a uno dei miei aquanauts e affrontare le missioni con l'effettiva sensazione di "esserci", di affrontare il pericolo e guadagnare le relative promozioni (stranamente diventavo sempre capitano).
Al momento questa simpatica caratteristica non sembra implementata.
Quel che è stato invece inserito, e ne avrete già sentito parlare se avete leggiucchiato un po' di news nei mesi precedenti, è una succosa novità nella saga X-Com: il combattimento in real time.
Il gioco offre infatti l'opzione di affrontare le missioni con il classico sistema a turni o con la nuova modalità in tempo reale. Non immaginatevi comunque qualcosa nello stile di Red Alert o Warcraft2, il sistema adottato è totalmente diverso e io sono qui appositamente e amorevolmente per spiegarvelo.
Innanzitutto, in caso la scelta cadesse sul real time piuttosto che sui convenzionali turni, non avremo più la possibilità di gestire le unità di tempo per il fuoco di opportunità, in quanto i nostri soldati provvederanno autonomamente, a seconda delle circostanze, a fare fuoco sul nemico; i comandi relativi a queste funzioni verranno invece sostituiti da quattro tasti molto simili a quelli di un normale videoregistratore: premendo il tasto "pausa" l'azione verrà congelata e in questo modo potremo dare gli ordini a tutte le nostre unità; con il tasto play il gioco procederà in tempo reale, gli uomini si muoveranno eseguendo gli ordini che abbiamo impartito loro e gli alieni agiranno di conseguenza.
Sono inoltre presenti due comandi supplementari che consentono di velocizzare il tutto secondo le nostre preferenze.
A dir la verità la velocità di default appare già piuttosto impegnativa sconsigliando, almeno per le prime volte, l'utilizzo di ritmi superiori. Se avete presente Space Hulk, della Electronic Arts, potete farvi un'idea del meccanismo che vi ho spiegato; l'unica differenza è che in Space Hulk l'azione poteva essere congelata per un tempo limitato, mentre in Apocalypse non sembra presente questa limitazione; avrete tutto il tempo che desiderate per pianificare le vostre prossime mosse. All'atto pratico questa modalità è risultata decisamente interessante.
Indubbiamente dal seguito di un gioco tanto blasonato ci si attende sempre molto e le aspettative sono spesso altissime.
Comunque è ancora presto per giungere a conclusioni e dare giudizi; il gioco completo fornirà nuove modalità di gioco come le investigazioni e l'interrogazione degli alieni, gli scontri aerei e tutta una serie di caratteristiche al momento non disponibili tra le quali chissà, qualche ritocco alla grafica. Solo allora potremo dare un giudizio completo su questo nuovo capitolo della saga X-Com. Non ci rimane che attendere fiduciosi, la data di rilascio del gioco non è poi così lontana.



PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO
- L'atmosfera sarà molto "immersiva".
- Le missioni saranno molto varie .
- Ci saranno un sacco di armi.

OPPURE ESSERE UN FLOP
- La grafica sarà troppo asettica.
- La giocabilità sarà limitata a causa dell'interfaccia troppo poco intuitiva.
- La difficoltà sarà troppo alta.



Come vi sembra la grafica in game? Siete d'accordo con quello che ho detto?

X-Com Apocalypse


Luglio


MS-DOS


Strategia


MICROPROSE

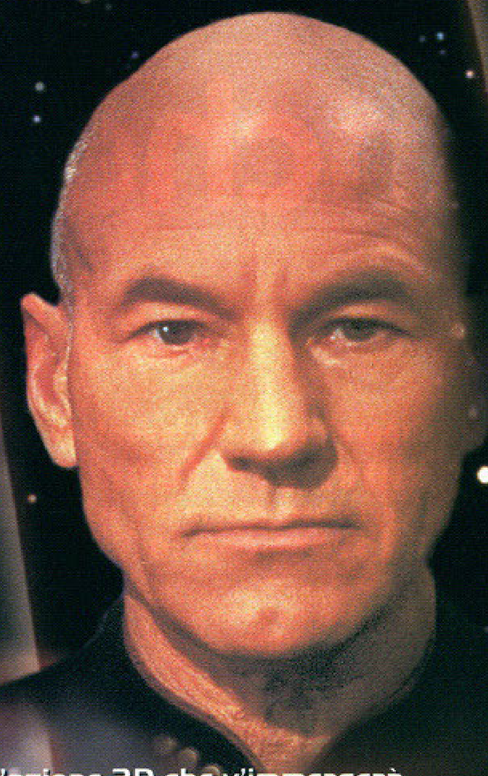

LEADER



STAR TREK®
GENERAZIONI™

DUE CAPITANI
UNA MINACCIA
QUALI SONO I TUOI ORDINI?





Star Trek® Generazioni™ è un gioco d'azione 3D che v'immergerà in una frenetica avventura interamente basata sul successo cinematografico. Ammirerete così la più dettagliata riproduzione 3D del mondo di *Star Trek®* mai realizzata finora e vedrete molti spezzoni originali del film. Per completare le 12 missioni dovrete superare ostacoli, trovare indizi, risolvere dilemmi, collezionare oggetti e... combattere! Un folle scienziato di nome *Soran* cercherà di rientrare nel Nexus, il luogo della pace eterna, distruggendo Soli e milioni di vite.

DOVETE FERMARLO!!

MICROPROSE

CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: PENTIUM 90 Mhz, WINDOWS™ 95, LETTORE CD-ROM 4X, 16 Mb RAM, 10 Mb DI SPAZIO LIBERO SU HD, MOUSE, TASTIERA E/O JOYSTICK, SCHEDA AUDIO A 16 BIT COMPATIBILE CON WINDOWS™ 95, SCHEDA SVGA 640X480 A 32000 COLORI.

£ 99.900

Numero Verde 167-821177



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it



DELPI



Sono a 130 e c'è una deviazione, se non mi ribalto stavolta accendo un cero!



Piove e sono arrivato male al salto, penso che domani dovrò passare dal carrozziere!



Anche se guido la motrice di un camion non vuol dire che posso travolgere un macigno!

A CURA DI ALFREDO "PUFFO QUATTROCCHI" NARDONE (ALF@MAIL.VIVA.IT)

Anche i Puffi ora po
andare in giro i

Dovete sapere che Puffo Inventore si vergognava di invitare fuori a cena Puffetta, visto che avrebbero dovuto fare sei chilometri a piedi nel bosco, allora si mise al lavoro con la Virgin ed ecco il risultato...

Ignition



Metà 97


Dos e Windows 95



Guida




LEADER

Può sembrarvi strano, ma questo gioco è stato creato per risolvere i problemi di locomozione dei Puffi... pensate forse che sia facile scappare a piedi da Gargamella e da Birba (si chiama così anche il cane di Gianluca, ma è solo un caso di omonimia). Ricordate cosa vi dicevo nello scorso numero di Ignition, se non ve lo ricordate non mi offendo, fortunatamente ora posso seguire questo prodotto nella sua successiva fase, sono difatti in possesso di una versione Beta, per chi non lo sapesse, una Beta è la versione giocabile del prodotto, che resta comunque in fase di sviluppo, quindi potrebbero venire aggiunti livelli, vetture e tanto altro. Cosa si può dire? Certo, il gioco non è finito, ma si delinea chiaramente il suo carattere, si può dire, per esempio, che non è un simulatore di Sumo, come si può dire che somiglia molto a Micromachines e a Death Rally, anche se non ci sono bonus sul percorso e non ci sono armi.
Premesso tutto questo vediamo di capire cosa ci offre Ignition. La particolarità di questo gioco è la visuale, che cambia continuamente, in base alla velocità e in base alla pista, anche dalle foto potete vedere come ci sia la prospettiva dall'alto, da dietro e il primo piano, non so, però, quanto questo potrà essere gradito, io non sono epilettico e non corro il rischio di diventarlo, ma, se giocate sei ore a Ignition, le cose sono tre, o vi trovate bene e vi piace, o vi abituate, o diventate pazzi.
Bisogna notare che, nei sette percorsi che ho potuto analizzare, si poteva trovare un po' di tutto, dalla strada sulla scogliera alla pista sulla neve a quella che costeggiava un vulcano, con queste particolarità e varietà di piste risulta chiaro come una visuale che cambia sempre possa essere o un grosso pregio o un disastro: pensate a quelle trasmissioni televisive dove l'inquadratura passa da una telecamera all'altra e ogni telecamera continua a "zoommare" come una pazza, per quanto ve ne possa fregare, a me questa particolarità della visuale è risultata comunque molto gradita.
Un'altra chicca è l'interazione della pista con la vostra macchina, mi rendo conto che questa frase sembra strana... ora vi spiego. Le piste sono dotate di bivi, deviazioni e altre cosine simpatiche, come i lavori in corso, salti mozzafiato, ponti di legno sospesi, e veramente tanto altro, se verranno ideate nuove piste come quelle che ho visto ci sarà da divertirsi: in una foto potete vedere un macigno gigante che mi rotola davanti, in un'altra un treno che mi attraversa la strada.
Ma non è finita qui... le piste hanno tutte il nome di uno stato, questo mi fa presupporre che ce ne siano molte altre nella versione finale, ho giocato alla pista del Canada, e sono rimasto molto stupito quando, dopo una curva mozzafiato, è iniziato il brutto tempo, ma non solo la solita pioggerellina, c'era proprio l'aria grigia, l'acqua che veniva giù e i lampi che squarciavano il cielo. I percorsi sono molto diversificati tra loro, si passa dalle strade di città, agli sterrati, alle strade di montagna; l'unica cosa che li accomuna è la grande presenza di curve e l'impronta grafica, che trovo molto carina: i colori sono pastello e molto d'atmosfera, mi sono ritrovato, a volte, impalato in una curava o in fondo a un burrone, tutto questo solo perché mi ero assorto qualche secondo ad ammirare le ambientazioni, così particolari e allegre; per tornare al discorso delle curve, l'unica cosa che posso dirvi è che mi ricordano quelle di Megarace 2.
Le auto sono molto belline; non avrete certo a disposizione delle formula 1, come Gp2 o delle super sportive preparate, come Rally Championship, ma delle caricature miniaturizzate di macchine già esistenti, io ho visto l'auto della polizia, che premendo il turbo accendeva il lampeggiante e la sirena, la motrice di un camion, il pulmino della scuola e tante altre come il maggiolino VW e la Porche... dovreste vedere come sono simpatiche mentre si districano tra gincane e tornanti.
Una cosa che mi spiace è che in questa Beta non



POTREBBE ESSERE OSANNATO PER...
- ✗ Quanto è divertente giocarci.
- ✗ Come sono state curate le ambientazioni.
- ✗ La velocità e l'intuitività di gioco.

OPPURE IMPALLINATO PER...
- ✗ Il controllo della visuale potrebbe stancare, a lungo termine.
- ✗ I livelli, se non ne verranno aggiunti altri.
- ✗ Il duro scontro con i suoi simili.



In rettilineo le altre macchine sono più veloci, ma in curva questo bestione è fortissimo.



Ho acceso il lampeggiante e inserito il turbo (le stelline blu), ora devo solo decidere la direzione.

otranno in auto!

hanno avuto la possibilità di inserire le musiche; in redazione ci siamo dovuti accontentare di un CD che il buon BDM ha fatto girare mentre ci alternavamo al computer su cui stavamo giocando a Ignition; non mi ricordo assolutamente il nome di questo gruppo novità che "er capoccia" ha utilizzato come colonna sonora (probabilmente erano i Daft Punk, il BDM ci sta facendo impazzire con questo dannato CD NDCarlo), ma devo ammettere che è molto particolare e stava anche molto bene come base musicale. Non pensate che io abbia detto tutto questo per caso! Era solo un modo per mettervi a parte di un grande segreto... ebbene, sappiate che nell'interfaccia c'è la possibilità di utilizzare un CD musicale come sottofondo, regolandone anche il volume. L'unica cosa che non mi ha affatto convinto in questa versione definitiva, sperando che il tutto venga migliorato in quella finale, è il motore grafico. Premetto che il gioco mi è sembrato molto fluido e veloce, la grafica permette, per ora, due risoluzioni, una in 640x480 e l'altra in 800x600, io ho giocato in quest'ultima modalità, e non si sognava neanche di rallentare o scattare, bisogna anche dire però che il computer era un Pentium 200, quindi non vi saprò dire se il gioco gira bene anche su un computer normale fino alla versione definitiva. Quello che mi incuriosisce è la giocabilità, mi sembra di guidare una macchina telecomandata, le curve sono secche e la derapata in curva non è fluida, non risulta neanche chiaro se perde aderenza il posteriore o l'anteriore, e questo aspetto non me la sento di additarlo alle minute dimensioni dell'auto: ho giocato a Death Rally e anche se le macchine erano più piccole, la guida era più fluida, la macchina si comportava correttamente e si notava molto la differenza di aderenza da una pavimentazione stradale all'altra. Questo fatto mi lascia dubbioso, e come vedete non vi ho paragonato Ignition a Gp2, è ovvio che un arcade deve essere paragonato con un gioco dello stesso tipo e non con un simulatore, ma, anche in un gioco come Ignition, si devono conservare alcuni parametri fondamentali della fisica e della guida automobilistica.

Devo ammettere che non vedo l'ora che esca questo gioco, sono curioso di vedere le migliore apportate, il sonoro e soprattutto le nuove piste, con tutti i nuovi ostacoli e trabocchetti, se mi riesce proverò anche a giocarlo in rete con Gianluca, sempre che la smetta di parlarmi del suo cane e del suo motorino, mentre si pettina per cercare di contenere quei capelli cotonati che si ritrova, non che sia cattivo, anzi, ma si rifiuta sempre di mandarmi i bacini quando glieli chiedo. Per oggi ho finito, arrivederci alla prossima e ricordatevi di guidare con prudenza... che è meglio.



In questi casi dovrebbero mettere un cartello "Pericolo! Attraversamento Camion"!



Una curva trafficata, in questi casi finire fuori strada è facilissimo... con ovvie conseguenze!

Gli dei sono tornati, più cattivi che mai!

Trials of the Olympian Gods è ancora in bella mostra su una delle mensole di casa mia, che sia giunta l'ora di fare spazio a qualcosa di nuovo?

A cura di Stefano Gradi (pcgame@contatto.it)

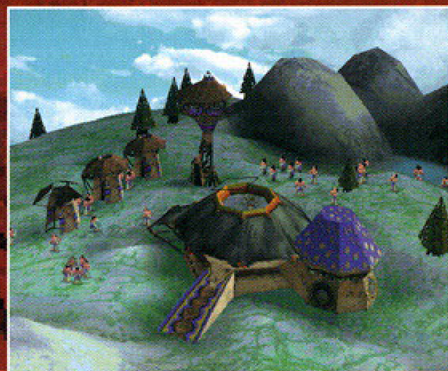
Allora, avete capito di cosa sto parlando? Penso di sì, di uno dei videogiochi più belli mai pubblicati (e ve lo dice uno che con i giochi strategici non va molto d'accordo, a parte Red Alert e pochi altri), di Populous.
I ragazzi della rana toro (a parte Peter Molyneaux, visto che ormai se ne andato!) devono aver capito che il desiderio di onnipotenza dei video giocatori è assai elevato; per questo hanno deciso di realizzare il terzo capitolo della serie. Per coloro i quali non avessero troppe conoscenze in materia, vi informo che nel secondo episodio il vostro lavoro consisteva nell'impersonare un semidio (uno dei tanti figli illegittimi di Zeus) desiderosa di elevarsi al rango di dio, affrontando la prova proposta da vostro padre. Tutto questo poteva essere possibile sconfiggendo tutte le divinità avversarie per mezzo di aspre battaglie a colpi di poteri soprannaturali nei mille (problemi di longevità?) livelli di gioco.
Non avendo pagine su pagine di spazio, mi conviene abbandonare la descrizione del passato per illustrarvi le caratteristiche del nuovo pargolo in arrivo per la fine dell'estate e precisamente per il 19 settembre di quest'anno (chissà perché si sono sbilanciati in questo modo, rischiano di perdere la faccia se dovessero ritardare come loro solito...).
Per immergervi nel mondo di Populous 3, dovete trasportarvi con la mente al tempo della nascita delle tribù, quando iniziarono ad apparire le prime costruzioni, siano esse capanne o stalle. Gli uomini iniziarono la loro ricerca tecnologica producendo armi sempre più sofisticate e organizzando eserciti per combattere le altre tribù. Tutto questo nel nome del loro dio, che, naturalmente, siete voi.
Le loro azioni sono tutte nel vostro interesse e sono anche pronti a morire se glielo chiedete, l'importante è che voi conserviate un certo carisma e li sappiate guidare verso la conquista di nuovi territori. Scegliere come fare dipende da voi: meglio usare la vostra mana per scatenare terremoti, eruzioni vulcaniche o tempeste, oppure per costruire eserciti avanzati tecnologicamente con spie, aerei e bombe potentissime?
Quello che si ottiene è una specie di Civilization in tempo reale, con un engine tridimensionale che vi mostra l'azione dal vostro punto di vista preferito, un po' come in Syndicate Wars, dato che il motore è lo stesso rivisitato.
Le innovazioni sembrano esserci, purtroppo al momento non posseggo molte informazioni aggiuntive, oltre alla press release e alle quattro foto che vedete in queste pagine. Comunque dovremmo trovarci davanti a un nuovo capolavoro, capace di tenere incollati al monitor diverse schiere di videogiocatori di ogni età. Tenete d'occhio PC Game Parade nei prossimi mesi per saperne di più, e chissà che non ci scappi un bella intervista ai programmatori...


I nostri umili servitori impegnati a moltiplicarsi e a renderci omaggio.



PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO
- Basta che conservi la giocabilità e la longevità del precedente episodio e non avrà problemi.
- L'engine grafico tridimensionale potrebbe aggiungere la profondità che mancava.
- È Populous.

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO
- Se non fosse realmente innovativo, ma piuttosto una semplice riedizione tridimensionale.
- Potrebbe perdere l'immediatezza che l'ha reso così appassionante.
- E se a me non piacesse sottomettere dei poveri abitanti di lande desolate?


Questa foto, oltre a evidenziare un elevato numero di particolari, mostra come il motore di Syndicate Wars sia stato adattato al meglio.

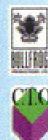

Un suggestivo tramonto con i cittadini che, ormai stanchi, si dirigono verso casa.


Tutte quelle persone rosse inginocchiate stanno adorando quel tipo blu lì in piedi; mi sa che c'è qualcosa che non va...

Populous: The Third Coming

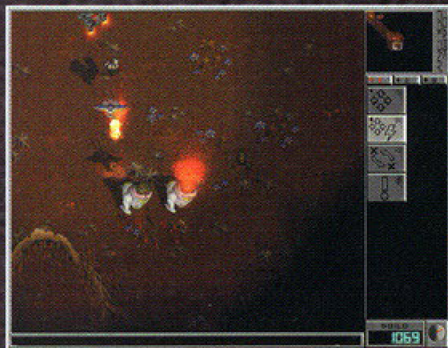


Uscita	19 Settembre 1997
Formato	Windows 95
Genere	Strategia
Software house	Bullfrog
Distributore	CTO




Il pannello sulla destra ci permette di scegliere se i nostri uomini devono sparare mentre camminano o devono limitarsi a raggiungere il punto prestabilito.


Ora invece controlliamo i mezzi che stanno di sotto e si prendono i missili lanciati da quei maledetti uccellacci... un orribile situazione.


Guardare i bruchi che una volta colpiti spruzzano sangue come fontane è molto divertente, ci da la certezza di aver fatto del male al nemico.

Guerra d

Una fabbr... ro...

il dominio del pianeta, que...

A CURA DI ALBERTO FALCHI (ALBERTO@MAIL.VIVA.IT)

Molti di voi staranno già pensando all'articolo apparso il mese scorso, un WIP di tre pagine dedicato a questo titolo, e si staranno chiedendo come mai anche su questo numero dedichiamo altre pagine a questo gioco pur non avendo ancora in mano la versione definitiva.

Il fatto è che, questa volta, siamo riusciti ad avere fra le mani un demo giocabile, e ci sembrava giusto darvi un aggiornamento, farvi sapere le nostre prime impressioni, ben lungi dall'essere definitive, su questo nuovo gioco strategico.

Per chi si fosse perso l'articolo dell'amico Zolthar faccio un piccolo ripasso sugli aspetti fondamentali di questo gioco: è un "semplice" clone di Red Alert, niente di più, caratterizzato da una realizzazione tecnica estremamente curata e da particolari algoritmi di intelligenza artificiale, oltre che da una trama abbastanza inutile (i soliti alieni cattivi che vogliono conquistare la terra e le sue colonie spaziali).

La prima cosa di cui voglio parlarvi è proprio la realizzazione tecnica, che, in effetti, mi ha colpito in modo particolare.

Devo ammettere che in un gioco di questo tipo non avrei mai pensato di trovarmi di fronte a una grafica curata in questo modo, forse per il fatto che ritengo la realizzazione tecnica un elemento secondario in un gioco di strategia, soprattutto se esso è in tempo reale, come in questo caso.

Una grafica troppo curata, infatti, rischierebbe di appesantire troppo la CPU, già abbastanza impegnata a gestire gli algoritmi di intelligenza artificiale, e di rendere un po' troppo lento un gioco che dovrebbe essere caratterizzato da scelte molto veloci, soprattutto nel mezzo di una battaglia, quando lo schermo è affollato di uomini, nemici ed esplosioni.

A quanto pare i programmatori della Gametek hanno pensato che, per dare un colpo a Red Alert, il loro gioco dovesse essere curato particolarmente anche sotto questo profilo, e quindi ecco che sono saltate fuori delle idee particolarmente originali (sempre per un gioco di questo genere ovviamente), che indubbiamente meritano di essere prese in considerazione.

Visto che la qualità della grafica è trattata in un box a parte, ora vorrei concentrarmi maggiormente su altri aspetti, e in particolare sulla struttura di gioco.

Questa segue quell'ormai classico schema che ha fatto la fortuna di Command & Conquer e cloni vari: decidete quale tipo di truppe costruire, selezionate quelle che volete muovere e gli dite dove recarsi o quale nemico attaccare, agendo poi su alcuni parametri come, per esempio, se lasciare che il computer provveda ad amministrare un plotone caduto in imboscata, oppure occuparvi personalmente del tutto. Le truppe, però, in questo caso sono molto particolari: non si tratta di semplici uomini armati di tutto punto e di banali carri armati... qui siamo al comando di una società avanzata, e dovremo tenere sotto controllo pesanti mezzi lunari, particolarissimi droidi e futuristici mezzi volanti, almeno se ci schieriamo dalla parte dei terrestri.

Se, infatti, preferiamo prendere le difese degli



Siamo proprio nel bel mezzo di una battaglia , e abbiamo la fortuna di poter attaccare dell'alto, un vantaggio non da poco.


Gli effetti di luce sono davvero spettacolari, e riescono a rendere bene l'atmosfera di una battaglia all'ultimo sangue.


Come vi dicevo, potete vedere solo poco lontano da voi, e, esattamente come se vi trovaste in un campo di notte con una pila, non sapete quello che accade attorno.

Dark Colony


Settembre


Windows 95/NT


Strategico


GAME


Finson

rganica

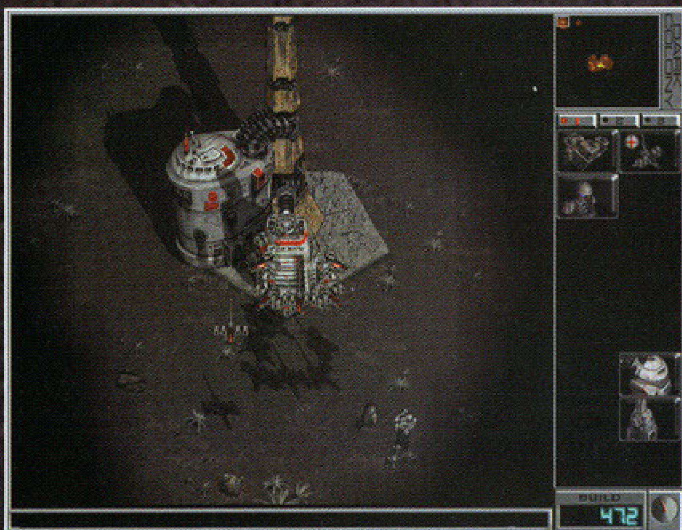
ica che ci permette di creare armi, bot e delle specie di androidi da utilizzare per un solo scopo, distruggere la fazione avversaria per ottenere sto è quello che sta alla base di Dark Colony



PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO
- Il gioco che darà filo da torcere a Red Alert.
- Estremamente vasto, ricco di mezzi, nemici e scenari.
- Il gioco di strategia maggiormente curato sotto il profilo grafico.

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO
- Un banale clone di RA, magari carino ma senza alcuna innovazione.
- Noioso nel caso il livello di difficoltà non risulti tarato adeguatamente.
- Troppo arcade e poco curato l'aspetto strategico.

alieni, saremo al comando di stranissimi esseri che sono un misto di parti organiche e meccaniche: dei vermi enormi che sputano proiettili, umanoidi deformi, strani uccelli simili a pterodattili... insomma, niente male come fantasia. Il bello è che, quando si ferisce un nemico, insieme all'esplosione si può vedere il suo sangue che esce copioso dalle parti del corpo amputate. Certo, non è Carmageddon, però, riesce indubbiamente a fare il suo effetto.
Una cosa molto bella è il menu sensibile al contesto: sul lato destro delle foto potete vedere un pannello, cui potete scegliere fra numerose opzioni (è possibboli fare il gioco, non è possibboli fare il gioco, è impossibboli fare il gioco), e ogni volta che il puntatore passa davanti a una di esse, in basso appare una scritta che ci descrive la funzione di quel comando... utilissimo per imparare il gioco senza leggere il manuale troppo a lungo.
L'ultima frase risponde alla domanda che magari molti di voi si staranno ponendo: è possibile giocare in rete?
Ovviamente sì, anche DC, come tutti i giochi che si rispettano, vi permette di sfidare i vostri amici in multiplayer.

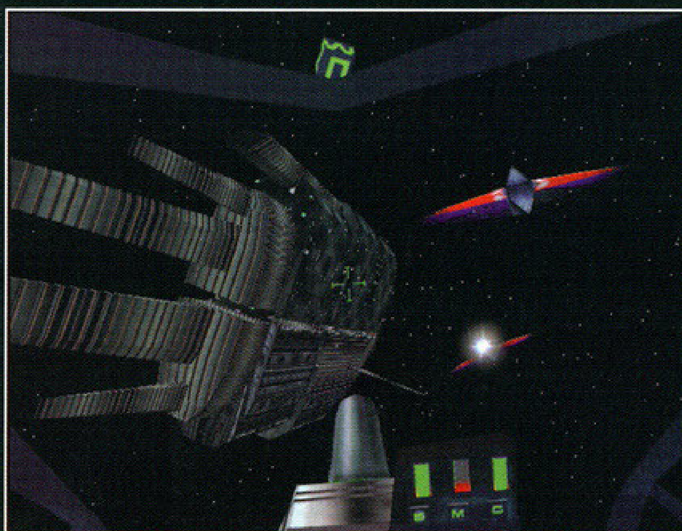

La base dei terrestri ricorda molto una centrale nucleare in rovina...uno strano miscuglio fra tecnologia avanzata e obsoleti meccanismi reduci dall'epoca vittoriana.

Che splendida visione



Il punto di forza di DC, come già detto, è la grafica, lontana anni luce da quella dei prodotti simili. Viste le scelte interessanti fatte dai programmatori, ho ritenuto opportuno spiegare in questo box cosa lo differenzia dai suoi simili. Prima di tutto c'è da dire che non esistono sprite, tutto quello che vedete sul monitor è composto da poligoni, anche il più inutile mostriciattolo. Questa scelta comporta degli enormi vantaggi: prima di tutto il fatto che ogni personaggio è caratterizzato da movimenti fluidissimi, dal momento che per realizzare le animazioni i grafici hanno fatto ricorso a programmi come 3Dstudio o Lightwave, dotati di algoritmi di cinematica inversa che permettono di ottenere movimenti molto realistici. Per rendersi conto di questo, basta guardare come strisciano i vermi giganti o come sbattono le ali gli stranissimi uccelli... davvero dei tocchi di classe. Inoltre, per ogni personaggio presente sullo schermo, il programma dovrà calcolare l'ombra tenendo conto della sorgente di luce principale e delle varie esplosioni presenti nelle vicinanze, contribuindo indubbiamente ad aumentare il fattore realismo, che in un gioco di strategia non guasta mai. Il tutto, inoltre, è stato realizzato in modo da non rallentare mai il gioco, almeno su computer di fascia media, facendo sì che la frenesia dell'azione non sia spezzettata a causa della grafica troppo "pesante" da gestire.

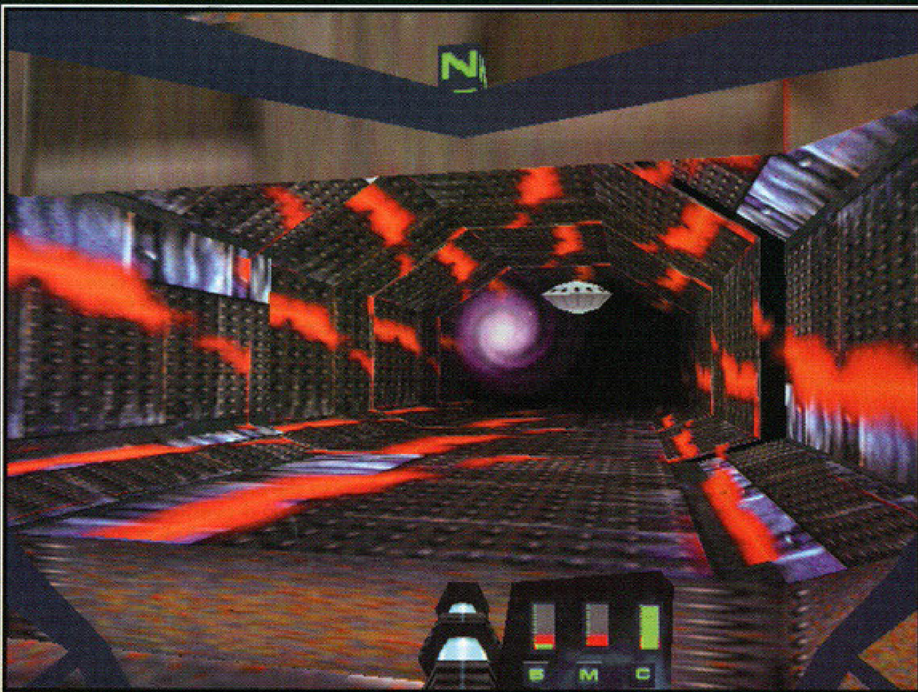

Corridoi oscuri, nemici minacciosi, armi: non vi ricorda qualcosa?


La luce bianca al centro è in realtà un missile sparato contro la nostra faccia... ooops!

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (PCGAME@CONTATTO.IT)

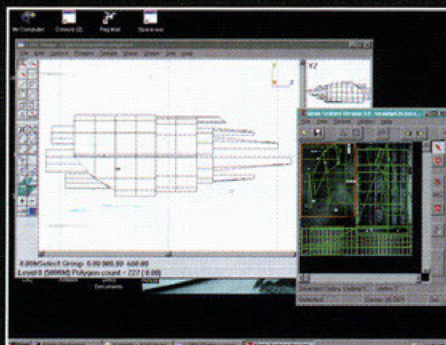
Beli Horizonti

Immaginatevi Descent2, ora immaginatevelo con una grafica alla MDK: fatto? Bene quello che vedete è, più o meno, Terracide.


Qui potete farvi un'idea degli effetti di luce, peccato che la foto non si muova.

Alla Eidos non si sono certo seduti sugli allori in questi mesi, e dopo lo strepitoso successo di Tomb Raider (e di Lara Croft oserei aggiungere) sono tornati immediatamente al lavoro su nuovi progetti: uno di questi è Terracide, uno sparatutto arcade dall'impostazione grafica veramente notevole che si avvale pienamente del supporto delle nuove schede 3D. Per prima cosa potremmo dire che la trama è piuttosto... come dire... classica. In un ipotetico futuro alcuni esseri umani mutati da qualche esperimento non troppo riuscito verranno cacciati dalla Terra e confinati nello spazio profondo. Dopo un certo numero di anni questi sinistri individui, dopo aver stretto alleanza con qualche razza sconosciuta, faranno ritorno verso il nostro pianeta a bordo di immense navi spaziali da combattimento reclamando vendetta. L'unica speranza di salvezza dell'umanità è nelle mani di un solo individuo. Chi è questo individuo? Ma voi naturalmente! Avrete a disposizione un mezzo agile, veloce, armato fino ai denti e abbastanza piccolo da potersi infilare nelle gigantesche navi e fare piazza pulita. Si vocifera sulla presenza di armi di incredibile potenza quali fucili gravitazionali, teletrasporti e ogni sorta di diavoleria ipertecnologica che affiancherà i consueti lanciarazzi o lanciagranate (c'è ancora qualcuno di voi che esce di casa senza?). L'azione sembra farla da padrona in questo titolo; 20 livelli da affrontare divisi per sette navi spaziali e zeppi di insidie, trappole, hangar cavernosi e corridoi pieni d'acqua. Il lavoro di costruzione dei livelli (potete farvene


Osservate come il robot nemico vada letteralmente in frantumi una volta colpito.

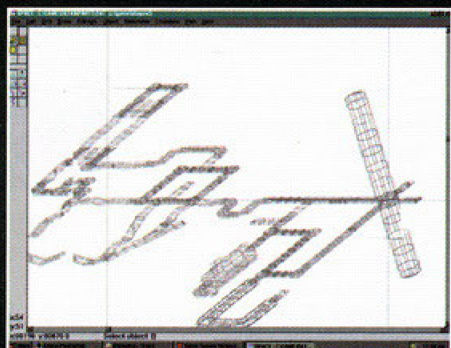

Ecco come si realizza un gioco: una texture qua, una là, semplice no?


I nemici sono realizzati piuttosto bene, notate come la luce si riflette sulle corazze.

un'idea dando un'occhiata alle foto qui intorno) ha dato vita a giganteschi labirinti esplorabili a 360° sia all'interno delle navi nemiche che nello spazio aperto. Saranno presenti anche particolari in movimento come gli ascensori o dei misteriosi macchinari sparsi qua e là. Oltre all'esplorazione degli ambienti e ai combattimenti frenetici, alla Eidos hanno pensato di inserire anche qualche elemento di puzzle-solving, giusto per tenere sveglia la mente - oltre che le mani - dei giocatori; appare tuttavia subito evidente che l'accento sarà posto sull'azione pura e frenetica piuttosto che sui puzzle da risolvere. Tutto questo grandioso apparato distruttivo sarà poi visualizzabile dalla prospettiva classica all'interno del cockpit della vostra piccola astronave oppure, a vostra scelta, da una prospettiva esterna in terza persona. Una delle caratteristiche principali del gioco sarà il supporto multiplayer. Sarà infatti possibile darsi battaglia all'interno delle arene in sedici giocatori, in sanguinosi deathmatch oppure nella modalità "capture the flag" dove il gioco di squadra sarà fondamentale. Ma quel che salta all'occhio (è proprio il caso di dirlo) di questo gioco è il sorprendente aspetto grafico. Sviluppato appositamente per il chipset 3Dfx e Rendition Verité, Terracide oltre a fare uso di effetti di Bi-linear filtering si avvale di caratteristiche che sfruttano appieno la potenza delle schede 3D che montanoi gli appena citati mostri di potenza (è proprio il caso di dirlo). Questo renderà possibile la realizzazione di suggestivi effetti quali la trasparenza delle superfici, l'effetto realistico della nebbia e dei curatissimi effetti di light sourcing. L'utilizzo di texture animate (superfici d'acqua, pannelli elettrici) fornirà un'ulteriore sensazione di realismo e aumenterà il coinvolgimento. La risoluzione video per i fortunati possessori di computer ninja con relativa scheda 3D sarà 640*480 16 bit a 65000 colori, ma potrà arrivare alla stratosferica 1024*768 (con buona pace del sottoscritto e di molti altri utenti con il portafoglio non troppo in salute). I nostri avversari, oltre a venire verso di noi animati delle peggiori intenzioni, potranno volare, camminare e pattugliare zone della mappa. Se poi riuscirete a colpirli con qualcuna delle armi in vostro possesso potrete vederli andare molto realisticamente in mille pezzi sparpagliandosi intorno in un'allegra pioggia di frammenti festanti e fumanti, un vero spasso e una vera soddisfazione per il nostro spirito distruttivo. Pare anche che i suddetti nemici verranno dotati di un'intelligenza artificiale di tutto rispetto; questo dovrebbe impedire loro di gettarsi stupidamente contro di voi in un insensato suicidio collettivo. A fare da collegamento ai vari livelli ci saranno gli immancabili spezzoni in FMV che daranno un senso di continuità a tutta l'avventura; sembra inoltre prevista una spettacolare sequenza introduttiva che ci condurrà all'interno del gioco con la giusta carica per affrontare questa nuova guerra in difesa del nostro splendido e amato pianeta. Se graficamente il gioco sarà dunque ad altissimi livelli è lecito aspettarsi che il sonoro non sia da meno, e infatti potremo ascoltare in Q Sound gli effetti d'ambiente, le esplosioni e tutto il resto; inoltre le tracce audio forniranno la degna colonna sonora delle nostre missioni. Dopo tutte queste specifiche tecniche che avranno già fatto venire l'acquolina in bocca ai proprietari di PC all'altezza della situazione è utile precisare che il gioco funzionerà comunque anche su computer "normali", un po' come è avvenuto per il recente POD. Ovviamente molte delle sopracitate caratteristiche non saranno disponibili e ci si dovrà accontentare di una risoluzione video più modesta, ma questo in fondo (sebbene non sia molto giusto) potrebbe anche non rappresentare un problema grave se il gioco riuscirà ad offrire un frame rate accettabile e una buona giocabilità. Il gioco girerà unicamente in ambiente win95 dato che farà pieno impiego delle librerie DirectX, Direct3D e Direct Play.

Credo di aver detto tutto quello che c'era da dire, per ora, su questo Terracide. L'unica considerazione che vorrei aggiungere riguarda le schede 3D: è chiaro che ormai il mercato punta chiaramente in questa direzione, ne sono una dimostrazione i vari patch di upgrade, messi in circolazione per i giochi di recente uscita in modo da metterli in condizione di supportare la nuova tecnologia e soprattutto l'aumento dei nuovi titoli già pensati per sfruttare le varie schede in commercio. Sarà interessante vedere cosa saremo costretti ad acquistare tra qualche anno per poter veder girare dignitosamente qualche gioco sui nostri monitor casalinghi. Nel frattempo restiamo in attesa di questo Terracide. A presto la recensione completa su queste pagine.


Notate la bussola nella parte alta della foto; indispensabile per orientarsi nei labirinti.


La costruzione di un livello del gioco in tutto il suo fascino: guardate quant'è grosso!



Perché potrebbe essere un successo

✗ Più di venti livelli da affrontare e più di venti armi con le quali instaurare "pubbliche relazioni".
✗ L'opzione per il multiplayer consente a 16 giocatori di sfidarsi nelle arene in modalità deathmatch.
✗ La grafica ottimizzata per le nuove schede 3D sembra assolutamente di prim'ordine.

Perché potrebbe non essere un successo

✗ Le richieste hardware potrebbero rivelarsi troppo esose per consentire a tutti di apprezzare appieno il prodotto.
✗ Aldilà dello splendido aspetto grafico non sembra esserci molto più che un'altro sparatutto.

Terracide



Luglio



Win95



Arcade



EIDOS INTERACTIVE



LEADER



Notate George, semicoperto dagli infissi e la lampada che copre parzialmente il tizio in ginocchio.



Parigi: questa locazione era presente anche nel episodio. L'idea di riproporre locazioni già viste non è malvagia, perché si crea un filo di continuità.



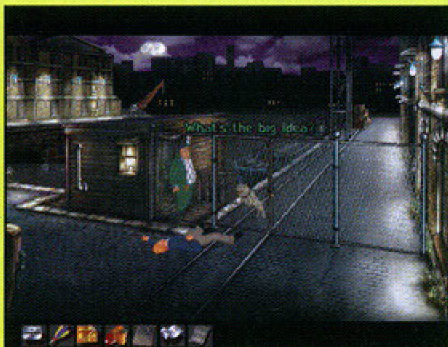
Quel brutto cagnaccio ha procurato un mezzo infarto al nostro George. Notate l'inventario, le cui icone mi sembrano più nitide e definite.

A CURA DI MATTEO PAVESI (PCGAME@CONTATTO.IT)

Il ritorno della spada rotta

Qualcuno in casa Revolution deve aver fatto un bel mucchietto di soldi... e ha deciso di cavalcare l'onda.

Già, perché fino al mese di Ottobre'96, quando uscì Broken Sword – The Shadow of the Templars, i ragazzi del team inglese Revolution erano per lo più sconosciuti al grande pubblico (se si esclude Lure of the Temptress e Beneath of Steel Sky). Ma Broken Sword fu la classica gallina dalle uova d'oro: una bellissima avventura in stile classico che aveva nella ottima realizzazione grafica e nella profondità dei dialoghi e della trama i suoi punti di forza. Una prodotto che ha fatto tremare colossi come Sierra e Lucasarts perché furono in moltissimi ad indicarla come la migliore avventura degli ultimi anni se non di sempre.
Probabilmente quest'ultimo giudizio è esagerato ma teniamo conto che Broken Sword è uscito in un momento in cui si sentiva la carenza di avventure grafiche classiche: visuale esterne, una trama interessante, azioni di fare, gli enigmi da risolvere, l'inventario, i dialoghi che aiutano a proseguire...



Come al solito ci siamo ficcati nei guai: legati ad una sedia con un brutto ragno da 4kg vicino ai piedi! Brrr.

Ed ecco che Broken Sword fu un successo. E allora? Titolo che vince non si cambia e quindi i ragazzi della Revolution hanno deciso di riproivarci con un seguito che, vedendo queste immagini, promette bene.
La storia: il primo capitolo si concludeva con la distruzione definitiva della setta dei Templari da parte dei due protagonisti, la bella Nico, giornalista francese, e il "nostro" George Stobbard, turista americano.
Dopo due anni da questi fatti ritroviamo i nostri eroi immischiati in una nuova storia ancora più intrigante ed intricata. Le indagini li porteranno a scoprire i piani criminali di una potente ed organizzatissima banda di malviventi nell'America Centrale, a partecipare a una moderna operazione antidroga, ma anche a riscoprire il potere arcano dell'antica civiltà Maia e i misteri medioevali degli Aztechi. Alla Revolution promettono inoltre sacrifici umani, baroni drogati a morte e tesori rubati. Così come nel primo titolo presente e passato, magia e mistero si fondono per dare vita ad una trama molto varia e, speriamo, interessante.
Broken Sword II – The Smoking Mirror, sarà molto simile al predecessore in quanto a stile di gioco, ma conterrà numerose innovazioni tecniche che non mancheranno di far brillare gli occhi a tutti gli amanti del primo capitolo.
Ci saranno ben 4 livelli di parallasse che renderanno l'animazione più realistica (parallasse in pillole: immaginate di avere un oggetto in primo piano, uno subito dietro, un altro ancora dietro, e un quarto sullo sfondo; muoveteli tutti contemporaneamente e in sincronia); è migliorata la gestione delle ombre e il controllo della trasparenza degli oggetti rispetto ai personaggi: ora questi si integrano meglio con l'ambiente. Infine grazie alla tecnica dell'alpha blending le linee che formano i contorni delle figure dei personaggi sono più regolari e questo fa sì che tutto ciò che si muove sul video si fonda meglio con lo sfondo. A questo punto non mi resta che raccomandarvi di esaminare con cura i bellissimi screenshots e le relative didascalie e darvi appuntamento a tra qualche mese, quando senz'altro saremo in grado di proporvi una recensione approfondita (e probabilmente non solo quella, ricordate queste parole! NdBDM).



PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO
- ✗ Se saprà bissare la trama e l'atmosfera del primo titolo.
- ✗ Se sarà longevo più del precedente.

PERCHE' POTREBBE ESSERE UN FLOP
- ✗ Difficoltà troppo bassa.
- ✗ Troppa somiglianza col primo titolo senza nessun cambiamento.
- ✗ Trama semplice o banale.

Broken Sword II The Smoking Mirror



SETTEMBRE 1997



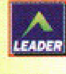
WINDOWS 95 E DOS



AVVENTURA





Mistico ragazzi

Se qualcuno vi privasse della sostanza che usate per creare ogni cosa, non provereste almeno un lieve senso di fastidio!?

A cura di Gianluca Tosca (pcgame@contatto.it)

Urge parlare immediatamente di "The Tone Rebellion" essendo anche lo scopo di questo articolo. Impersonando i panni di un grissino armato di tutto punto, benché un poco fragile, dovrete salvare il mondo da un enorme tonno mutante impazzito che ha intenzione di inscatolare all'olio d'oliva tutto il genere umano.
Se anche solo per un istante avete creduto a quello che ho detto poc'anzi, fatemelo sapere perché siete le persone giuste a cui proporre dei vantaggiosissimi affari. Sinceramente vi confesso che la trama del gioco in questione è decisamente diversa. In un tempo e in un mondo non ben definito viveva una Tribù di esseri non umani che, grazie a una particolare sostanza, il Tone appunto, si procurava e creava tutto quello che voleva.
Non conoscevano l'odio e l'astio questi simpatici esserini e vivevano solo nel e per il Bene. Purtroppo però, le medaglie hanno due facce, a una parte illuminata ne corrisponde una scura e la pizza bruciacchiata fa schifo; quindi non c'è da stupirsi che in quel mondo all'apparenza perfetto esistesse anche il male. Sotto forma del Leviathan iniziò a proliferare nutrendosi di Tone. Facendo due più due uguale cinque (viva la matematica!), si accorse che annientando la tribù avrebbe avuto la sostanza tutta per sé.
Non riuscì nel suo intento, ma la disperse dividendo le terre in molte isole. Da qui in poi entrerete in gioco voi. Guidando una delle quattro tribù venutasi a creare, tutte diverse tra loro per abilità e incantesimi, il vostro compito sarà sconfiggere definitivamente la malefica divinità.
Il cammino dovrebbe essere arduo e lungo, a cominciare dallo stato decisamente vulnerabile della vostra gente e alla cronica scarsità di Tone e per finire con le quindici isole che dovrete probabilmente colonizzare in concorrenza anche con gli altri superstiti. Pur essendo la struttura di gioco tipica di uno strategico in tempo reale, ciò che effettivamente TTR è, dovrebbero essere presenti varianti alle consuete missioni e relativa condotta di gioco. Innanzi tutto a livello puramente tattico i doppi "affari esteri" con gli altri tre gruppi (anche loro colonizzano e abbisognano di Tone) e contro il Leviathan, che da parte sua farà di tutto per scacciarvi da ogni nuova e vecchia isola. Dovrete, quindi, proseguire con la colonizzazione vera e propria ponendo difese ed edifici nei territori acquisiti, cercando anche la chiave per la distruzione del malefico nemico. Infine, la parte più succosa e ampia, cioè le battaglie in tempo reale dove i soldati dovrebbero essere sostituiti da strane e fantasiose creature e le armi da fuoco da incantesimi di ogni genere sempre più potenti (che le immagini dovrebbero rendere meglio delle parole, mai sufficienti). Persino gli edifici dovrebbero superare l'immaginazione dei canonici quattro alla volta, uno per ogni tribù, che potranno sfidarsi in appassionanti partite in multiplayer. Attenzione, però, ad accanirsi contro un'altra Tribù, perché il Male sarà più forte e sempre in agguato, pronto a stroncare i nostri più gloriosi sogni di conquista e dominio.


Creature ed edifici, sembrano tutti curati maniacalmente in ogni più piccolo dettaglio.


La costruzione con i fulmini sembra una "Tesla", ma molto più grossa e cattiva.


Guardate che bello l'edificio formato dal busto di un demone, veramente pauroso.


Così a prima vista può sembrare una specie di After Life bellico.



POTREBBE ESSERE...
✗ Originale, aggiungendo alla battaglia col nemico comune i rapporti con le altre tre tribù.
✗ Di impatto grafico maggiore e differente sotto tutti gli aspetti dai suoi "simili".
✗ Fornito di edifici e unità strutturalmente e concettualmente diverse dai giochi del genere.

OPPURE...
✗ Talmente fantasioso da essere assurdo e ingiocabile.
✗ Concepito per il multiplayer e trascurata la parte "singola".
✗ Essere troppo simile a un altro titolo, un clone mediocre.

The Tone Rebellion



Settembre 1997



Windows 95



Strategico in real time









16 NUOVE MISSIONI

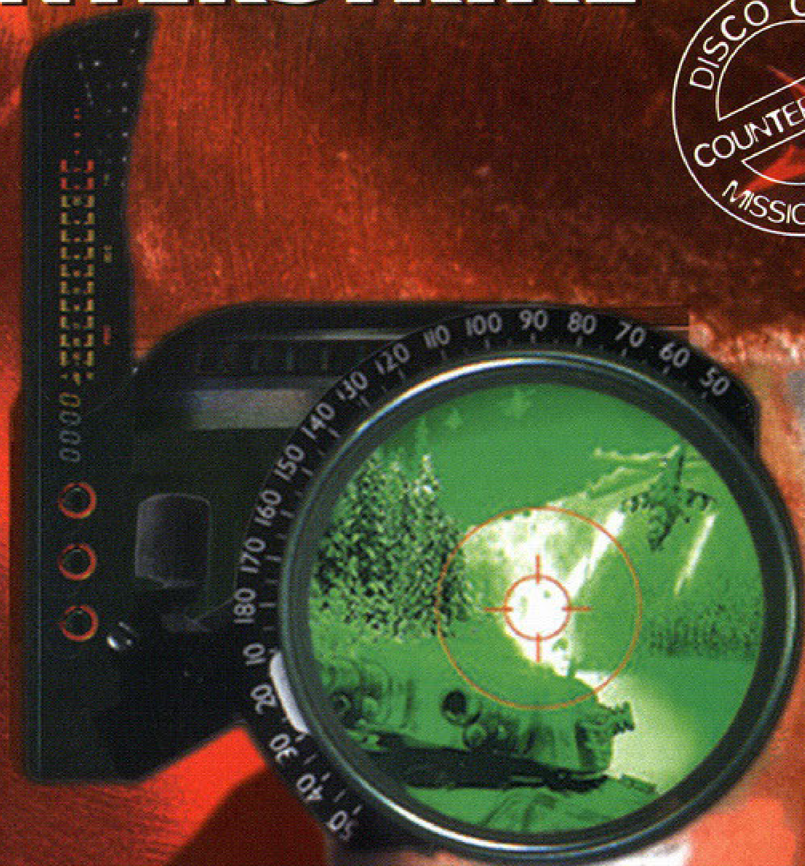
COMMAND & CONQUER™

RED ALERT™

COUNTERSTRIKE



Ecco il complemento ideale al best-seller COMMAND & CONQUER RED ALERT.
Ci sono attività clandestine, tecnologie sperimentali e tattiche speciali.
Ora sei tu a decidere l'esito finale del conflitto tra gli alleati e i sovietici.
Naturalmente non c'è battaglia senza guerra.
Per passare al "contrattacco" devi avere anche "COMMAND & CONQUER RED ALERT".



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI



CD-ROM

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
486/66MHZ,
8Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 2X,
SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE, SVGA, MOUSE.

£ 49.900





LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



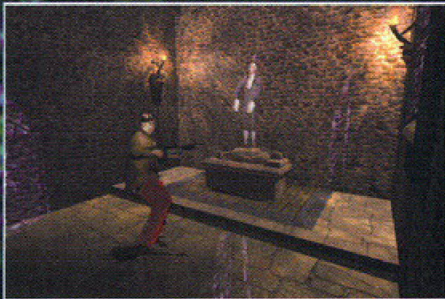
Klatoo

Le mitiche parole pronunciate da Ash, del reparto ferramenta, nel mitico film "L'armata delle Tenebre",

quale sarebbe l'incipit migliore per fare il WIP di un gioco nel quale gli zombie e il mistero fanno da protagonisti?

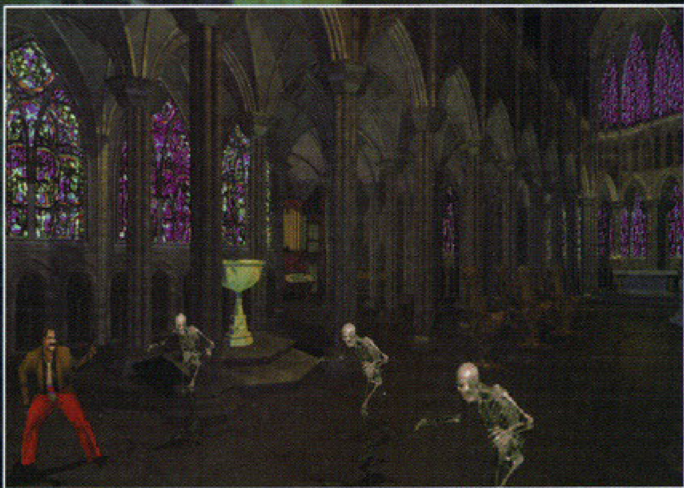
A cura di Alberto Falchi (alberto@mail.viva.it)

Sigh, mi scorre una lacrima se ripenso a quei bei momenti, quando ero ancora un ragazzo spensierato, fiducioso nella vita e nelle mie prospettive future; quando l'unica cosa che contava era riuscire a racimolare i soldi necessari a raccogliere le bottiglie di vino per animare una serata (e dovreste vedere come è ridotto ormai NdBDM), quando passavo le serate a guardare film come quello che ho appena citato divertendomi come un matto.
Dei momenti fondamentali per la mia esistenza, dei momenti di crescita spirituale e di ricerca interiore, un periodo passato completamente alla ricerca di me stesso attraverso il confronto fra mondi completamente differenti, fossero essi reali o immaginari.
Adesso non sono cambiato più di tanto, adoro ancora la musica, il vino e le esperienze alternative, però, da quando ho iniziato a collaborare con questa rivista, ho avuto sempre meno tempo da dedicare alla conoscenza fine a se stessa, al puro piacere di provare un'esperienza nuova, nella convinzione di poter maturare attraverso di essa.
Ho imparato cose nuove, credo di aver migliorato il mio modo di scrivere (adesso esagera NdBDM)), ho capito cosa vuol dire avere delle scadenze, mi sono reso conto di moltissime problematiche relative alla pubblicazione di una rivista, però ho sempre meno tempo di dedicarmi a cose curiose, magari per alcuni inutili, ma indubbiamente affascinanti e allo stesso tempo gratificanti se osservate dal mio punto di vista.
Insomma, quello che voglio dire è che mi piacerebbe molto avere il tempo e la possibilità di indagare su fenomeni strani, fuori dall'ordinario, come quello di cui si occupa il protagonista di Zombieville, gioco annunciato per lo scorso autunno ma che come vedete ha subito qualche ritardo.
La storia è molto strana, voi impersonate un reporter, e dovete scoprire cosa è accaduto di strano in una cittadina che fino a poco tempo prima era tranquilla... sapete solo che è sparito un uomo, e che, in quella zona, l'esercito stava facendo dei non meglio precisati esperimenti. La cosa più interessante è che, qualche tempo addietro, la stessa base militare, che ora sta facendo esperimenti nella zona misteriosa, era stata coinvolta in uno scandalo riguardo all'occultamento di notizie riguardanti armi nucleari.
Insomma, la trama non è molto chiara, l'unica cosa certa è che sta succedendo qualcosa di davvero strano, e voi dovete mettere insieme le poche informazione di cui siete in possesso per riuscire a scoprire qualcosa di più, non solo per dare una leggera spinta alla vostra carriera, ma anche per il discorso che vi facevo prima: il fascino della conoscenza fine a se stessa, la curiosità intrinseca dell'uomo.
Arrivati nel luogo non faticate molto a scoprire che stavolta l'esercito l'ha combinata davvero grossa, tanto che nessuno avrebbe mai immaginato una cosa simile: forse è stato il risultato di un esperimento segreto, forse la sperimentazione su degli ignari cittadini di una nuova arma chimica, forse qualche sostanza è sfuggita al controllo dei ricercatori... mistero!
Sapete solamente che tutti gli abitanti sono morti, ma anche vivi!!! Il bello è che non siete nel bel mezzo di un bad trip, la vostra testa è a posto, non avete bevuto nemmeno un goccetto durante il viaggio, e indubbiamente la cosa non vi aiuta a calmarvi: vedere cose simili sotto gli influssi di un allucinogeno è una cosa, ma quando questo capita in un momento di totale lucidità mentale è completamente diverso.
Come reagireste voi di fronte a un paese abitato interamente da zombie? Non scervellatevi, probabilmente non vi capiterà mai un'esperienza simile, almeno spero, però, sarebbe interessante osservare le reazioni di numerose persone di fronte a un fatto analogo.
A quanto pare, il protagonista del gioco è uno di quelli che non si lasciano impressionare più di tanto, dal momento che rimane nei dintorni per riuscire a scoprire qualcosa di più.
Ovviamente, i suoi sensi saranno completamente tesi alla ricerca di qualsiasi indizio, e a ogni rumore sospetto il cuore gli salirà in gola, per paura che un morto vivente sia sul punto di attaccarlo.

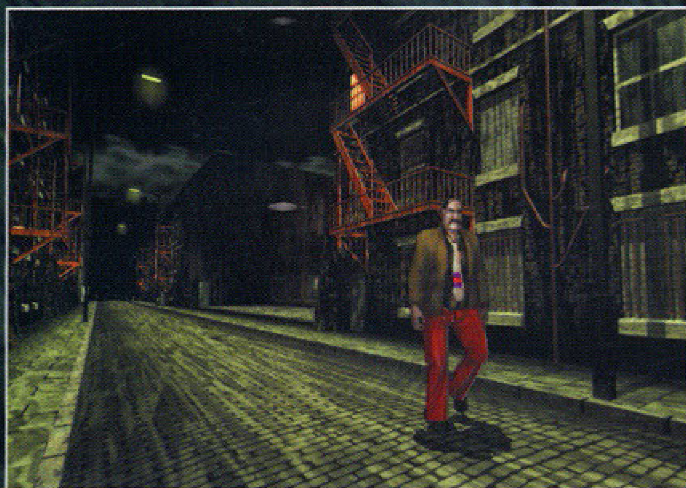

Questo spettro è davvero molto bello a vedersi, chissà se avrà qualcosa di interessante da dirci.


Il gioco dovrebbe essere pieno di tetri tocchi di umorismo, come potete vedere da questa esilarante foto.


Nonostante i colori siano piuttosto tristi sembra che il gioco siano pieno di atmosfera.


Siamo chiusi all'interno di una chiesa e accerchiati da parecchi scheletri... chissà se l'acqua santa ci può aiutare in queste situazioni.

Verata... Ehmmmm


Anche gli effetti di nebbia che potete intravedere sullo sfondo possono aiutare un gioco a distaccarsi dalla massa.



Come vedete i personaggi sono molto belli da vedere, nonostante non mi sembra affatto che siano in 3D.

E qui arriviamo alla prima fondamentale innovazione di questo titolo rispetto a tutte le avventure che abbiamo visto nella nostra carriera di videogiocatori: di solito per andare avanti bisogna osservare attentamente tutte le locazioni visitate, trovare gli oggetti necessari per superare i vari enigmi, qui invece è diverso.
Cioè, dovete sempre girare per le locazioni alla ricerca degli elementi fondamentali per lo svolgimento della trama, ma in più dovete prestare molta attenzione all'aspetto sonoro del titolo, dal momento che molti degli indizi fondamentali verranno proprio dalle vostre casse. Pensate, mentre vi aggirate tranquillamente in paese, sentite uno strano rumore provenire da dietro una parete, e allora incuriositi iniziate a cercare di individuare la fonte, oppure mentre camminate su un pavimento vi rendete conto che alcune assi scricchiolano in modo strano sotto il vostro peso, e dopo aver esaminato il tutto scoprite un passaggio segreto...
Adesso non prendete queste parole come vangelo, ho solo ipotizzato quali potrebbero essere gli utilizzi di una simile tecnica, dal momento che dalla Psygnosis non mi è arrivato nulla di più riguardo a questa caratteristica, oltre al fatto che sarà molto innovativa.
Passando all'aspetto grafico, è importante segnalare che, per rendere l'azione, sono state utilizzate delle tecniche cinematografiche: praticamente, a seconda della posizione in cui vi trovate, sarete ripresi da una diversa telecamera, come accadeva per Alone in the Dark o nel più recente City of the Lost Children, mentre per il resto, sotto questo aspetto, non c'è tantissimo da dire, se non che sia fondali, sia personaggi dovrebbero essere in 3D. E qui purtroppo non riesco a capire se è un errore del comunicato stampa oppure sono io il tonto: infatti, a me dalle foto sembra che i personaggi siano semplicemente in bitmap.
I casi sono due, o chi ha progettato i personaggi è un vero e proprio mago della modellazione 3D oppure c'è un errore...
In ogni caso, a giudicare dalle foto, l'effetto visivo non è niente male.
Mi rimangono ora solo poche centinaia di caratteri per dirvi che non dovrete limitarvi semplicemente a risolvere enigmi su enigmi, dal momento che, oltre alla vostra materia cerebrale, dovrete anche utilizzare la vostra abilità di videogiocatori per riuscire a superare alcune sezioni leggermente più arcade.
Ora mi congedo, rinnovando il mio consiglio ad approfondire sempre le vostre curiosità fino a che ne avete il tempo e la possibilità...

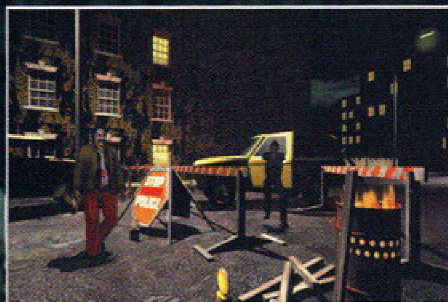


PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO

- Ci sarà un giusto bilanciamento fra le situazioni umoristiche e quelle "serie".
- Se, come promesso dai programmatori, bisognerà anche prestare attenzione alla parte sonora del gioco per venire a capo degli enigmi.
- Porterà qualcosa di nuovo nel panorama delle avventure.

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO

- Ascoltare i dialoghi sarà indispensabile e il prodotto non sarà localizzato (o per lo meno non verranno messi i sottotitoli).
- La trama risulterà qualcosa di già visto.
- I programmatori non riusciranno a rendere il prodotto coinvolgente, non riusciranno a dare la sensazione di "essere dentro", indispensabile per questo tipo di giochi.


Stare in prigione non è mai una bella cosa, e se ci finite dentro è meglio far di tutto per evadere, come stiamo facendo ora.

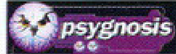

Ma avete visto che bello l'effetto del fuoco? Queste piccole cose aiutano un prodotto a emergere, perché denotano la cura nei particolari.

Zombieville

 Luglio

 DOS

 Avventura

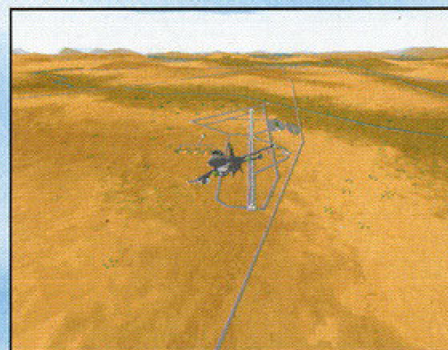
 

Fly and fight!

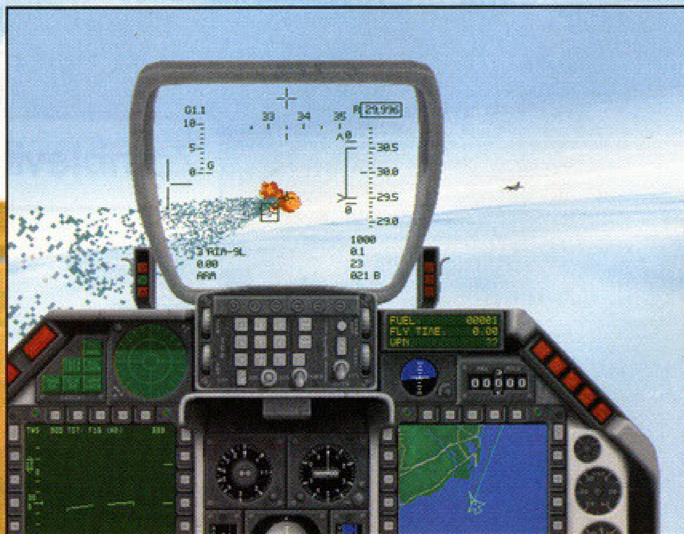
In un anno succedono tante cose, si conoscono tante persone, si visitano luoghi prima sconosciuti, si va a ballare in nuove discoteche, si va al mare e in montagna. E poi? Beh, ogni tanto, forse, se proprio non se ne può fare a meno, si contribuisce alla realizzazione di PC Game Parade...

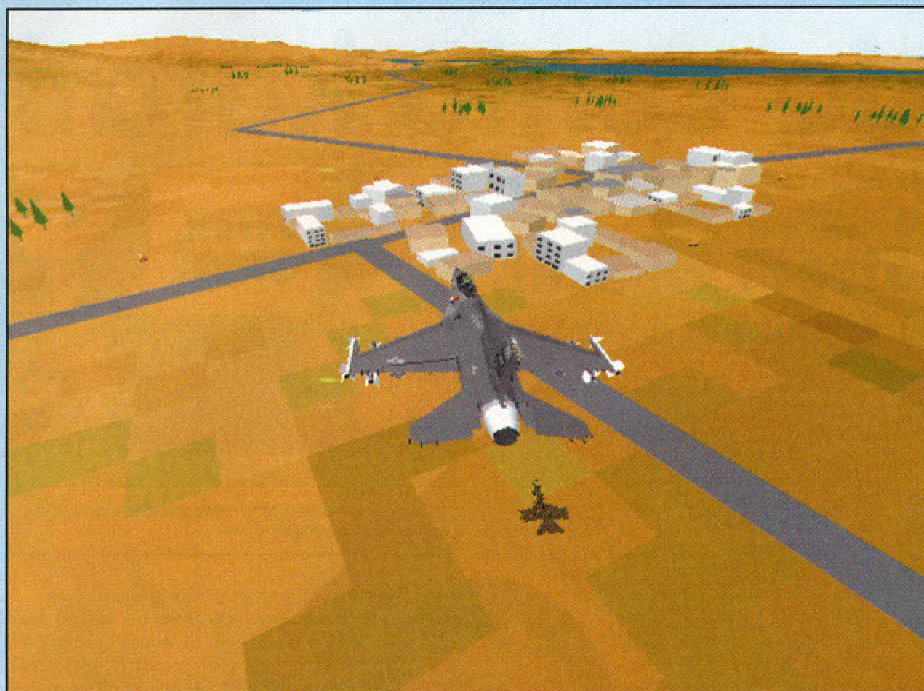
A cura di Stefano Gradi (stephan@galactica.it)

È proprio vero, da circa un anno, nei ritagli di tempo, proprio quando non so cosa fare, vado in redazione a vedere se c'è qualcosa di nuovo. È proprio vero, il tempo passa velocemente e noi manco ce ne accorgiamo, mi sembra soltanto ieri il giorno dell'inizio della mia avventura con PC Game Parade. So benissimo che il numero dell'anniversario era quello del mese scorso; tenete presente, però, che nel 1996 la rivista di Maggio uscì in edicola verso fine mese, che io sto scrivendo questo pezzo proprio in coincidenza con l'anniversario della mia prima recensione di un videogioco (qualcuno di voi se lo ricorda? Eh eh, io sì, recensii Terranova dei Looking Glass) e che sono a mio modo tradizionalista, quindi le ricorrenze vanno celebrate nei giorni giusti.
Mi sembra ieri l'assolato giorno di Maggio (proprio come quest'anno...) nel quale il caro ADO mi chiese se avessi voluto collaborare con la rivista (naturalmente BDM non lo sapeva ancora...) e io, accettando al volo, lo seguii nel lungo viaggio verso la sperduta redazione. Ora ADO sta per tornare a casa dopo un anno di naja, e noi siamo ancora qui, con ancora più passione, nel tentativo di realizzare la rivista più bella del mondo. Poi forse non ci riusciremo, ma questo è un altro discorso...
Mi rendo conto che quando inizio a ricordare degli episodi felici mi dilungo un po' troppo e occupo queste pagine con delle frasi che forse avrebbero una collocazione più consona nell'editoriale (che però è totalmente di competenza del BDM), perdonatemi, sono fatto così.
Ok, veniamo allora all'oggetto di questo Work In Progress: la Digital Integration e F-16 Fighting Falcon (No Guts No Glory). La prima è una ben nota software house nata nel 1984 da David Marshall e Rod Swift, conosciuta per la qualità dei prodotti pubblicati, principalmente simulatori di volo militari.
Potete quindi immaginare quanto mi siano simpatici questi due tizi, i quali sono le menti alle spalle di titoli come Tornado, Apache Longbow e Hind. La maggior parte dei loro clienti, è sempre stata composta da appassionati di aviazione, alla ricerca di modelli di volo ultra-realistici, magari non troppo attenti a meraviglie grafiche e a opzioni caratteristiche dei videogiochi. Con i loro due ultimi prodotti Apache Longbow e Hind hanno cercato di coinvolgere anche chi normalmente guarda con diffidenza i simulatori, realizzando due videogiochi piuttosto divertenti e graficamente accettabili pur non abbandonando l'efficacia del modello di volo.
Ora è in arrivo questo F-16 Fighting Falcon che, come è facile intuire dal nome, vi pone ai comandi del celeberrimo F-16 dell'esercito americano, già ampiamente preso in esame da altri titoli storici come Falcon della Spectrum Holobyte. La filosofia di questo titolo seguirà quella dei suoi predecessori, e cioè grande attenzione per le leggi fisiche, il modello di volo e il realismo, a scapito della grafica e della giocabilità. Attenzione però, perché alla Digital Integration hanno compiuto passi da gigante soprattutto in questi due campi e, come potete apprendere osservando le foto a corredo di queste due pagine, i risultati sono di tutto rispetto. Naturalmente per poter valutare la giocabilità e, di conseguenza, poter stabilire il range di persone alle quali questo prodotto sarà rivolto, dovremo per forza attenderne la versione definitiva.
Ora posso soltanto descrivervelo esteriormente, cioè esaminando la "premi e rilascia" (press release) e le foto allegate.
Dunque, dalle prime righe apprendo che chiunque potrà prendere in mano il proprio joystick e tuffarsi immediatamente al centro dell'azione, senza neanche aprire il manuale, sfruttando


E via, verso nuove avventure! La pista di decollo si rimpicciolisce sempre più, ormai bisogna solo pensare agli obiettivi della missione.


Il virtual cockpit è assolutamente fantastico; è una fedele riproduzione di quello originale, con tanto di spie giuste al posto giusto.


Kablam! L'efficace sistema di puntamento dell'F-16 permette di risultare vincitori nella maggior parte dei duelli aerei.



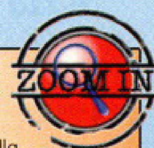
Volo radente su un villaggio del deserto, si può notare la buffa ombra dell'aereo sulla sabbia.

l'opzione "Quick Start Arcade". Se ciò fosse veramente riscontrabile, i programmatori si meriterebbero una bella nota di merito. La simulazione vi permetterà di volare nei cieli di tre zone mondiali ad alto potenziale bellico: Corea, Cipro e Israele. Tutti gli scenari saranno in alta definizione, completamente ricoperti da



Come potete vedere, il dettaglio grafico non è elevatissimo; però è sufficiente a garantire un certo spessore al gioco.

texture ricavate da modelli reali (tanto per cambiare). Il numero di missioni sarà estremamente elevato; ci saranno (per ogni scenario) 20 missioni di allenamento, 10 missioni singole e 20 inserite in una campagna. Si arriva così a un totale di oltre 100 missioni che dovrebbero unire una longevità elevata, tenendo anche conto delle modalità multiplayer. Il Falcon virtuale comprenderà tutta la strumentazione del velivolo da caccia, compresi l'HUD, gli MFD e i vari sistemi di puntamento. L'intelligenza artificiale dei nemici è stata sviluppata in modo che questi reagiscano e si comportino di conseguenza a seconda delle vostre mosse. Le armi disponibili spaziano dai Sidewinder, agli AMRAAM, ai Maverick e compagnia bella, garantendo una varietà e una distruttività mai vista prima(non è mica vero, solo che ci stava bene...).
Purtroppo, le notizie in mio possesso non sono molte, quindi spero di catturarne ancora in tempi brevi, perché non vedo l'ora di misurarmi in nuovi duelli nei cieli del mondo. La pubblicazione di F-16 Fighting Falcon sarà seguita a breve da un titolo avente come protagonista un aereo russo complementare. I due titoli, sfruttando la tecnologia Virtual Battlefield, permetteranno emozionanti duelli in multiplayer con una completa e libera scelta di scenari e velivoli. I progetti della Digital Integration prevedono lo sviluppo di titoli anche per piattaforme quali il Macintosh e il PSX di casa Sony. Per questa voglia di espansione sono anche stati aperti dei nuovi uffici vicino ad Hannover, in Germania e lo staff dei programmatori è passato da 20 a 35 unità. Le premesse per il presente ci sono, quelle per il futuro anche; non ci resta che aspettare e vedere che cosa combineranno negli anni a venire.



PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO

- Se mantiene il realismo riscontrato nei precedenti titoli della Digital Integration.
- Se la giocabilità e la grafica si attesteranno su dei buoni livelli.
- Se il Virtual Battlefield riuscirà a esprimere tutto il suo potenziale.

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO

- La ricerca del realismo a tutti i costi potrebbe tenere lontana una grossa schiera di videogiocatori.
- Se la grafica non fosse all'altezza delle recenti produzioni nel campo dei simulatori di volo.
- Se avrà un engine in grado di offrire buone prestazioni anche su computer meno potenti.

F-16 Fighting Falcon

 **Seconda metà 1997**

 **Windows 95**

 **Simulazione di volo**

 **Digital Integration**



La rappresentazione del cielo mi ha favorevolmente impressionato, sembra assolutamente reale.



I veicoli e i velivoli presenti nel gioco (così come le imbarcazioni) sono un po' scarni dal punto di vista grafico, magari nella versione finale miglioreranno un po'.



Visuale in primo piano dell'F-16, tutto sommato non è poi così malaccio; c'è anche il pilota...

Schiaffi da cento karati

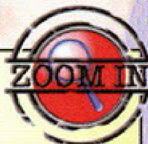
Non credo esista uno di voi che non ha mai sentito nemmeno nominare Street Fighter, e ciò mi rende molto più semplice il lavoro.

A cura di Gianluca "Aoh! Ryuken" Tosca (pcgame@contatto.it)



La scelta del personaggio, immagino che li conosciate tutti addirittura meglio di me.

L'inesauribile (a quanto pare) businnes legato al titolo Street Fighter ha non da poco tempo invaso anche l'Italia.
Non dico che si è riversato come un fiume in piena sulla nostra penisola, tuttavia anche se in maniera pacata si è ben piantato nel Bel Paese.
I più attenti (e gli amanti del genere) avranno certamente notato come ai videogiochi si sono aggiunti fumetti, gadget di vario genere, videocassette e addirittura un film (che ha avuto stranamente per protagonista un attore specializzato in interpretazioni drammatiche in film molto colti; abituato a dividersi tra i più famosi teatri del mondo e i set cinematografici).
Questo nuovo gioco è la prova che il fiume non è ancora in secca e dobbiamo quindi aspettarci tra non molto prodotti quali mutande, piastrelle e magari anche un profumo firmati Street Fighter. Il mio compito è parlare d'altro, precisamente darvi un'idea di cosa sarà mai questo bel giochino convertito dalla PlayStation.
Se conoscete Baku Baku e magari Puzzle Bobble allora dovreste sapere quasi tutto anche di SPF2T. La scelta della modalità di gioco sarà il primo passo da compiere e avrete ben quattro differenti opzioni, dalla modalità Arcade allo scontro con tutti i personaggi come nel picchiaduro.
Ovviamente, senza aver scelto il proprio eroe è un po' dura cominciare, quindi a voi la possibilità di "combattere" col vostro omino preferito. Se non sbaglio (sbagli, i personaggi vengono da Street Fighter Alpha 2 e Vampire Hunter NDCarlo) tutti i protagonisti direttamente dall'ultimo capitolo della saga Street Fighter. La peculiarità dei personaggi, oltre ai differenti colpi, consiterà nella modalità con cui manderanno i cristalli di penalità. Questo perché il gioco in questione si basa, come i titoli sopracitati, sulle combinazioni di cristalli dello stesso colore.
Precisamente questi ultimi scenderanno due alla volta, in quattro possibili colori differenti, e sarà compito vostro assemblarli e incastrarli nella migliore tradizione del Tetris.
Una specie di spirale roteante vi permetterà, se messi in contatto diretto, di cancellare tutti i cristalli del colore corrispondente.
Se vi sentite dei piccoli ingegneri o architetti potrete dilettarvi nel creare enormi rettangoli o quadrati con "mattoncini" uguali; compiendo questa operazione i cristalli si compatteranno formandone uno più grande.
La sua distruzione manderà una grande quantità di penalità all'avversario, che rimarranno quasi inservibili per un certo numero di "pietre preziose", e concedere al vostro personaggio, pronto al centro dello schermo, di picchiarsi con il suo avversario, scaricando sul nemico uno dei colpi speciali.
Le animazioni saranno purtroppo limitate ai fendenti di maggiore entità, senza, cioè, lo scambio tra i due contendenti di semplici calci e pugni per le combinazioni di cristalli in piccola quantità.
Basta, non vi dico più nulla altrimenti chi farà la recensione poi mi copia tutto.



POTREBBE ESSERE...
- ✗ Divertente e simpatico, le animazioni aggiungono quello che in giochi simili mancava.
- ✗ Un "Must" per chi ha giocato i picchiaduro relativi e ha senso dell'umorismo.
- ✗ Un piccolo diversivo una volta che i mostri sono finiti e i pedoni spetasciati.

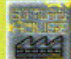
OPPURE...
- ✗ L'incubo peggiore, dopo il Master Mind, per tutti i daltonici.
- ✗ Stancare dopo relativamente poco tempo, la solfa è sempre uguale.
- ✗ Schiacciato dai gioconi "mostruosi" di cui non è necessario vi dica i titoli.

Super Puzzle

 Luglio 1997

 Windows 95

 Rompicapo







La situazione del mio acerrimo nemico non è delle migliori, naturalmente per la mia abilità.



Sono estremamente convinto di avergli fatto male, la palla di energia colpisce ancora.

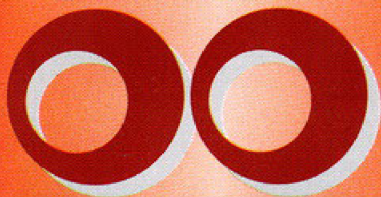
RECENSIONI



Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.



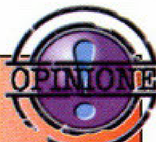
Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).



GRAFICA: 
SONORO: 
GIOCABILITÀ: 

SCALA DEI PUNTEGGI VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva



Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview



Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In



Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa



Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help



Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Specs



E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.
Le voci, come da bollini sono:



RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.



CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.



AUDIO: le schede sonore previste e supportate...



VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!



CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...



NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.



A cura di Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it)



Questo è il primo livello: notate la bellezza dei fondali, meglio di un poster...



Ed ecco il mostrone finale... che si è appena beccato un alkaseltzer nello stomaco... numero 43...

PERFECT WEAPON™

Non avrei mai pensato che qualcuno riuscisse a creare un "simulatore di Van Damme", ma come normalmente si dice "mai dire mai"...

Già, mai dire mai, effettivamente Perfect Weapon sarebbe potuto essere una sorpresa in un periodo in cui i grossi titoli si fanno aspettare, i ritardi vengono confermati (tranne Dungeon Keeper ,che sembra sia finalmente pronto...) e io mi ritrovo, per l'ennesima volta, in chiusura numero, con i Daft Punk che picchiano in cuffia e una recensione da scrivere (più l'editoriale e altre sei pagine di prodotti Interplay).
Comunque, in virtù del fatto che prima o poi dovrò andare a far riposare il mio povero corpicino martoriato, comincerò col dirvi che, se avete già giocato con Time Commando (sempre dell'Electronic Arts), potete saltare a pié pari (perché dispari risulta più difficile) al commento della recensione.

Perfect Weapon è infatti essenzialmente un clone -vedremo poi come- del già citato titolo sviluppato dalla Delphine. L'intro dice ben poco, e forse questo è un bene, visto che in questa maniera non dovrete leggervi la solita pagina piena di cavolate su come sia giusto salvare il mondo dalle minacce del solito cattivo eccetera.
Pensate, un giorno siete campioni di arti marziali, qualche ora dopo appare un tizio verde somigliante a Carletto (o Air Barone, come lo chiamavano quando faceva finta di giocare a basket), vi tira una centra in faccia e vi sbatte in un mondo completamente sconosciuto. A questo punto, normalmente, una persona con un QI superiore a 12 cercherebbe di parlare con il primo individuo che trova sul posto. Non è il vostro caso (ma non preoccupatevi, neanche quello della nostra segretaria, ormai regredita a stato di "amoeba evolutus"), voi menate i pugni. Tecnicamente la recensione potrebbe finire qui. Ma, visto che sono sicuro che qualcuno di voi non ricorda Time Commando, è opportuna una spiegazione il più chiara possibile: la "Perfect Weapon" del titolo siete voi, una macchina da guerra in tutti i sensi, potrete utilizzare fantastiliardi di mosse offensive contro qualunque cosa che si muova all'interno delle fantastiche locazioni di gioco. Il nuovo prodotto della ASC Games, infatti, non si riduce a essere un semplice picchia-



In primo piano la faccia del protagonista del gioco... poi ci lamentiamo dell'inespressività di Stallone.



Una tranvata in faccia che fa subito notare come il vostro piccolo alter ego di Van Damme sia decisamente agile.





16 Mb



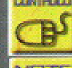
Pentium 120



SVGA 640x480 (supporta le DirectX, ma non il Direct3D)



Qualsiasi scheda compatibile con Windows 95 (nessun supporto MIDI o tracce audio presenti)



Tastiera



Non esistono opzioni d'installazione







In mezzo a due maledetti monaci: l'aurea intorno ai miei pugni è una sorta di potenziamento che serve a "fare più male".



Il combattimento contro più nemici è una regola. Difficilmente vi troverete ad affrontare un solo avversario.



Quando vi troverete davanti a questa bestia cominciate a preoccuparvi… è infatti capace di avvelenarvi, e ciò non è certo bello…

duro a tre dimensioni (almeno per ciò che riguarda i personaggi e gli oggetti con i quali interagire, il resto sono semplici schermate fissi senza la benché minima animazione): dovrete risolvere dei semplici enigmi tra una ginocchiata in faccia e una gomitata nel basso ventre, raccogliere potenziamenti, oggetti (che consistono principalmente in radar che vi mostrano la mappa, attivatori di locazioni apparentemente inaccessibili, medi kit, guantoni che aumentano il vostro potenziale di danno, corazze che vi trasformano in una sorta di "terminator dei poveri" eccetera eccetera) e andare in giro alla ricerca di un'uscita o di indizi riguardanti il posto dove siete e cosa ci siete a fare.
Lo scrolling di Perfect Weapon è molto singolare: non esiste! L'engine di base, infatti, è molto simile a quello di Alone in the Dark, con i vantaggi (pochi) e gli svantaggi (molti a mio parere) del caso: ogni locazione è stata realizzata da più angolature diverse e, a seconda della posizione nella quale vi trovate, l'engine deciderà quale sarà la camera migliore. Questo sistema è stato già ampiamente collaudato nel corso degli ultimi anni, ma i difetti strutturali che erano presenti all'inizio sono stati migliorati in ben poche occasioni (volete sapere se qui tutto funziona bene? Troppo facile, il commento serve a questo e, visto che ora come ora non l'ho ancora scritto, c'è ben poco da leggere). Per quanto riguarda, invece, tutto il resto, il team di programmatori ha optato per l'uso di tanti poligoni che, messi insieme, formano tutti i personaggi e gli oggetti del gioco. Affronterete lupi, scimmie, cloni di Dhalsim (quello di Street Fighter II Turbo Mega Extra Licking Safe Edition), cuccioli di tigre e uomini leone, insomma un poutpourri di tutto l'immaginario di cattivoni presenti nei videogiochi.
Il vostro personaggio ha, come già detto, a disposizione un campionario di mosse piuttosto vario: potrete sferrare un pugno in faccia, un montante, una scarica "alla Bruce Lee" o un pugnetto da nerd. Per ciò che riguarda le gambe potrete sferrare un calcio laterale potentissimo (ma lento), uno "schiaffeggiato" alto, una raffica di calcetti alti-medi-bassi o il canonico calcio volante che non manca mai. Dopo dieci minuti che stavo giocando, uno dei miei avversari mi ha sollevato e sbattuto a terra come una balla di fieno, inutile dire come la mia ira sia salita alle stelle. Lui mi aveva afferrato e io no! Poi ho scoperto che invece era possibile realizzare supplex o varianti del tipo "ginocchiata sui denti" et similia; il campionario di mosse, quindi, è molto completo. Non vi aspettate comunque di non poter interagire (seppur in maniera minima) con i fondali: se infatti siete lontanamente dementi come il sottoscritto, vi capiterà almeno una volta di mettervi a provare le mosse contro un muro. Beh, non fatelo: colpendo, infatti, gli elementi del paesaggio che vi circonda la vostra energia calerà. E ciò non è bello. Ogni volta che "saccagnerete di mazzate"™ un avversario questi rilascerà una pallina che dovrebbe essere l'essenza della sua anima, raccoglietene il più possibile e riceverete un bonus.
Il gioco gira solo ed esclusivamente sotto Windows 95 in 640x480, non c'è modo di configurare i dettagli, ma in compenso potrete salvare quando volete ricevendo delle password a fine livello da riutilizzare nel caso vi dimentichiate di salvare. Come finisce un livello? Ma uccidendone il boss e trovando l'uscita, situata quasi sempre nelle vicinanze. Per muovervi nell'universo di Perfect Weapon avrete anche a disposizione una mappa richiamabile in qualsiasi momento. Ultima cosa: tutti i livelli sono inframmezzati da filmati FMV. So che non è importante, ma comunque andava detto.
Per terminare il gioco dovrete completare quattro mondi (e altrettanti boss di fine livello), ma ricordate che l'albero della vita da solo buoni frutti.



Time Commando (Electronic Arts): in due parole la versione "abarth" di Perfect Weapon, engine cento volte migliore, sprite forse un po' più bruttini, ma prodotto decisamente più giocabile.
Ecstatica 2 (Psygnosis): gli enigmi in questo gioco sono molto più sviluppati rispetto a quelli di Perfect Weapon, la parte dei combattimenti in compenso è meno evoluta, sebbene permetta anche l'utilizzo di armi.



- ✗ So che sembra una cretinata, ma salvate il più possibile...
- ✗ Le telecamere spesso vi trarranno in inganno, cercate di trovare una posizione che vi permetta di vedere in maniera chiara voi e il vostro (o vostri) avversario.
- ✗ La mossa più utile in assoluto è la sequenza calcio basso-medio-alto. Colpisce, infatti, tutti e quasi sempre.
- ✗ Quando il nemico rimane un attimo stordito cercate di afferrarlo facendogli una presa. Morirà più in fretta e in maniera spettacolare.



Un campo di forza: per disattivarlo avrete bisogno di una specie di chiave. Questi enigmi sono presenti sporadicamente in quasi tutti i livelli.



72

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Porca pupazza, non si possono fare certe cose. L'Electronic Arts aveva in mano un potenziale vincente e virtualmente nessun concorrente degno di nota (soprattutto in questo periodo, con fantastilioni giochi di corsa che escono fuori dal nulla), ma non è riuscita a sfruttare l'occasione: Perfect Weapon, in ogni suo dettaglio, promette, ma non mantiene, vuole ma non riesce. Mi aspettavo decisamente molto di più da questo titolo: la grafica dei fondali è molto bella, atmosferica, anche cupa se vogliamo, ma non si amalgama per niente con il resto degli oggetti presenti a video, stona. Sembra di giocare sopra un poster di quelli che si comprano all'Autogrill, bellissimi certo, ma piatti come una cosa piatta. Questo abbinamento era presente già in Time Commando, ma l'utilizzo comunque di uno zoom del fondale e una maggiore interazione con esso avrebbero amalgamato meglio il tutto. Il sonoro poi è un patema: un semplice loop che si ripete all'infinito, fastidioso al punto tale che ho dovuto togliere il volume per non sentirlo. Non riesco a capire, non me ne capacito, non amo dare voti bassi ai giochi (non più perlomeno), ma questa volta non riesco proprio a salire. Certo le mosse a disposizione sono tante, pregevoli, con animazioni che risultano abbastanza fluide; anche i combattimenti sono divertenti, ma la telecamera sbaglia troppo spesso la visuale: mi è capitato, infatti, più di una volta, di non vedere il mio avversario (o me medesimo) in pieno combattimento, trovandomi costretto, quindi, a lanciare colpi alla cieca sperando di non morire prematuramente. I caricamenti, invece, sono veramente lunghi: dopo che salvate e uscite dall'apposito menu, l'hard disk si mette a frullare (Moulinex! NDCarlo). Roba da latte alle ginocchia.
Certo Perfect Weapon non è proprio da buttare via, personalmente mi sono divertito abbastanza, ma pensando a Time Commando, beh, le cose cambiano. Se poi vi piacciono anche gli enigmi, passate pure a Ecstatica 2 che bilancia molto meglio i combattimenti con il concept di "adventure". Se questi due titoli sono già sul vostro scaffale, allora potreste anche farci un pensierino, altrimenti il mio modesto consiglio è di provare il gioco prima di acquistarlo (o, ancora meglio, farlo comprare a un vostro amico e poi provarlo).



DUNGEON KEEPER™



Brandire una spada, avventurarsi in un dungeon, uccidere mostri e rubare tesori... ma vi siete mai chiesti cosa significa essere dall'altra parte?

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)



Un chiaro esempio di cura per i dettagli: possedendo una mosca, vedrete il mondo attraverso i suoi caratteristici occhi esagonali...



Questo è il cuore del dungeon del vostro avversario; per poter vincere un livello dovrete mandare le vostre creature a distruggerlo.

Quando, un bel po' di anni fa, un uomo che rispondeva al nome di Peter Moulineux creò per Amiga e Atari ST un gioco che calava il giocatore nei panni di una divinità, nessuno avrebbe mai osato pensare che, per quanto quel titolo fosse bello e accattivante, si trattasse della semplice punta dell'iceberg e che, negli anni a venire, la Bullfrog sarebbe stata destinata a lasciare un segno indelebile nella produzione di videogiochi per computer. Ormai, da allora, di tempo ne è passato veramente tanto e i videogiochi per computer hanno subito diverse evoluzioni, cambiando, a volte in meglio, a volte in peggio. Tuttavia, la mente di Peter Moulineux è rimasta sempre dotata della stessa capacità, ossia quella



Una letale battaglia di supremazia sta avendo luogo; purtroppo questa fasi concitate sono estremamente confuse ed è difficile riuscire ad avere il controllo su una singola creatura.



Gli Imp saranno la vostra mano esecutrice diretta; qui uno di loro sta scavando la roccia per ottenere una nuova stanza del dungeon.



Quando il cursore si sposta su di una creatura, prende la forma della "Hand of Evil". Con essa potrete trasportare le creature, oppure punirle, prendendole a schiaffi.



Dovrete ricordarvi di tenere sempre qualche creatura a difesa del cuore del vostro dungeon, i raid nemici potrebbero coglieRvi impreparati.

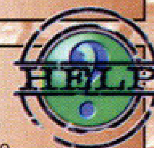
di partorire giochi unici e geniali, che non avessero nulla in comune con quanto era stato visto fino a quel momento e Dungeon Keeper, il suo ultimo prodotto, conferma questa aspettativa.
L'idea che sta alla base di questo titolo è piuttosto semplice: per anni i videogiocatori hanno amato vestire i panni di avventurieri all'interno di mondi fantasy, a caccia di tesori e di mostri da uccidere, perché, per una volta, non dargli l'ebbrezza di provare cosa significa essere dall'altra parte, cioè di interpretare il possessore del dungeon nel tentativo di difendersi da questi assalti, di essere, in pratica, i cattivi? Ebbene, questo è tutto quello che troverete in Dungeon Keeper, ma, per quanto concettualmente possa sembrare semplice, addirittura noioso, in termini di gioco e di realizzazione tecnica è tutto un altro paio di maniche. Non per niente, da quando questo titolo fu annunciato, di acqua sotto i ponti ne è passata davvero parecchia, tanto da rendere Dungeon Keeper uno dei titoli più rimandati e attesi di tutti i tempi. Finalmente, però, l'ora della verità è giunta ed è possibile vedere come i geni della Bullfrog siano riusciti a ricreare un mondo all'apparenza tanto banale, ma, alla fine, estremamente complesso.
All'inizio di ogni livello, vi troverete a possedere solo una stanza nella pietra, dove è contenuto il cuore del vostro dungeon (la costruzione più importante di tutte, dal momento che determina la sconfitta o la vittoria di una partita) e un manipolo di servitori, gli Imp, che obbediranno a qualunque ordine darete loro. Da qui dovrà cominciare la costruzione del vostro impero sotterraneo: sfruttando gli Imp, dovrete cominciare a scavare nella pietra cunicoli e stanze, da adibire poi a compiti ben specifici. La vita all'interno di un dungeon è, infatti, molto più complessa di quanto si possa pensare (almeno secondo la Bullfrog) e necessita di una pianifi-



Per assegnare una creatura a lavorare in una particolare stanza, vi basterà prenderla e farcela cadere sopra (causando dolore, ovviamente).



Non esiste una vera e propria alternativa a Dungeon Keeper, data la sua originalità, ma, se amate questo particolare genere strategico, date un occhio anche alle altre due più recenti produzioni della Bullfrog.
Gene Wars (Bullfrog/EA): un geniale concentrato di azione e strategia, dove dovrete ricercare sempre nuove creature per formare il vostro "esercito" e vincere la sfida lanciata da una potente razza aliena, gli Eterei.
Theme Hospital (Bullfrog/EA): divertente, irrispettoso e "geniale", questo titolo vi vede vestire i panni di un amministratore di un ospedale, con tutti i problemi e gli obblighi che ne conseguono.



✗ Cercate di costruire il vostro dungeon in maniera ordinata, facendo sì che le creature trovino un ottimo ambiente per lavorare e proliferare.
✗ Per ottenere i risultati migliori, è fondamentale dare alle stanze forme regolari, tenendo bene a mente anche una possibile espansione.
✗ Non trascurate mai l'estrazione dell'oro, in Dungeon Keeper rimanerne privi vi impedirà anche di attaccare i vostri avversari efficacemente.
✗ Una volta costruite le stanze fondamentali, dedicate un po' di tempo alla pianificazione delle difese, impegnando gli Imp nella realizzazione di mura rinforzate e predisponendo i corridoi per montare le porte.
✗ L'allenamento è fondamentale per migliorare l'abilità delle vostre creature, ma non dimenticate di farle anche lavorare nel "campo" che più si addice loro. Eviterete di creare malcontento.
✗ Agire e pensare da veri malvagi, ve lo giuro, è fondamentale!



PORTA
Preclude l'ingresso alle creature ostili e lascia passare le vostre.

TRAPPOLA
Un'efficace misura difensiva contro le intrusioni indesiderate.

TERRA CONQUISTATA
Queste zone sono edificabili e vi permetteranno di spostare liberamente le vostre creature.

STANZA DEL TESORO
Serve per immagazzinare l'oro raccolto dagli Imp.

LIBRERIA
Attira gli Stregoni e vi serve per studiare nuovi incantesimi.

STANZA DEL LAVORO
Attira i Troll e serve per produrre porte, trappole e particolari tipi di stanze.

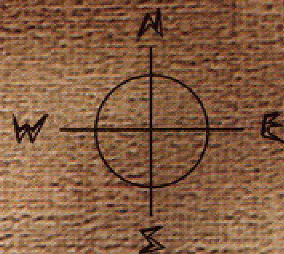
LEGENDA

Questa è una piccola guida delle stanze e degli oggetti che incontrerete nei primi quattro livelli. Molto altro vi attende, ma perché rovinarvi la sorpresa?

- (rosso) Questi oggetti vi serviranno per difendere il vostro dominio.
- (giallo) Queste sono le stanze che comporranno il dungeon.
- (arancione) Queste costruzioni sono fondamentali per il dungeon.

NIDO
Fornisce il nutrimento per tutte le creature tranne gli Imp.







MURA RINFORZATE
Non possono essere penetrate con mezzi convenzionali.

PONTE
'ndovinate un po'?
Vi permette di superare indenni i fiumi di lava.

CUORE DEL DUNGEON
La struttura fondamentale del vostro impero, distrutto questo perderete la partita.

STANZA DI ADDESTRAMENTO
Qui migliorerete le abilità delle vostre creature, in modo da farle combattere meglio. Richiede spesa di denaro.

PORTALE MAGICO
Una volta conquistato vi fornirà l'accesso all'Inferno per evocare nuove creature.

TANA
È lo spazio abitativo per le vostre creature, assicuratevi di ampliarlo spesso.





L'incantesimo di possessione, che vi permette di vivere tramite gli occhi della creatura selezionata, rivelerà la sua funzione solo procedendo nel gioco.



Nella sala di addestramento, le vostre creature si alleneranno per i futuri combattimenti. Fate attenzione perché questo costa soldi e può non essere gradito da tutte le razze.

cazione accurata da parte del "Keeper" (voi, se non l'avevate capito). Dovrete, dunque, trovare dei giacimenti d'oro da estrarre, che rappresenterà la vostra "materia prima" per le future costruzioni e, subito dopo, una camera del tesoro dove raccoglierlo (guarda caso la meta preferita degli avventurieri che oseranno entrare nel vostro sotterraneo...), quindi dovrete prendere possesso di un portale magico che colleghi il sotterraneo con i più profondi recessi infernali. In Dungeon Keeper, infatti, non potrete assolutamente creare da voi le creature che diventeranno gli organi del vostro esercito (solo gli Imp possono essere generati magicamente, spendendo denaro), ma dovrete attirarle, attraverso il portale appunto, alle vostre dipendenze, costruendo particolari stanze che possano interessare ai loro scopi. Troverete, infatti, creature che stanno cercando solamente un posto dove ripararsi e altre che avranno interessi più elevati come allenare le loro capacità, studiare le magie, lavorare per produrre oggetti, o persino godere nel vedere altri esseri torturati; ovviamente, maggiore sarà la potenza della creatura, maggiori saranno le sue richieste, anche in termini di dimensioni delle stanze, per essere attratta dai vostri domini. Una volta che queste creature infernali entreranno nei vostri domini, dovrete giustamente provvedere alle loro necessità, in cambio dei loro servigi. Dovrete, quindi, creare una stanza dove possano trovare nutrimento, una dove possano riposarsi, assegnare loro un'occupazione (secondo la loro natura) e preoccuparvi delle loro abitudini e antipatie. Per esempio, non potrete far convivere nella stessa tana ragni e mosche, che si odiano a tal punto da combattersi tra di loro, oppure non sarà consigliabile assegnare uno stregone a un lavoro manuale, a meno che non vogliate metterlo a disagio. Vi troverete, insomma, ad affrontare un numero notevole di problemi gestionali, che affondano le loro radici nel comune immaginario del fantasy. Una volta che sarete riusciti a costruire un dungeon funzionale, dovrete preoccuparvi di difenderlo al meglio; infatti, oltre ai già citati avventurieri in caccia di gloria e oro, dovrete vedervela con altri Keeper, poco disposti a dividere il loro impero sotterraneo con voi. Lo scopo del gioco, di livello, in livello, sarà quindi quello di sopravvivere agli attacchi degli eroi "buoni", tentando contemporaneamente di eliminare il vostro diretto avversario (o i vostri avversari nel caso ce ne sia più di uno). Per far ciò, dovrete formare un esercito efficiente e aumentare continuamente la vostra area di espansione, per rubare le risorse al nemico (come giacimenti d'oro o portali magici) e per far sì che le vostre creature possano combattere quelle avversarie. A differenza di altri giochi strategici, infatti, vi sarà impossibile dire ai vostri "uomini" di recarsi nel territorio nemico, operazione che potrete eseguire solo tramite particolari magie (che richiamano quelle di Populous come il Magnete Papale e



Una volta che avrete scavato la roccia, prima di poter costruire qualcosa, dovrete attendere che gli Imp "prendano possesso", con i loro strani balletti, delle zone della mappa, che diventeranno del vostro colore.





16 MB



Pentium 100



SVGA (320x200, 640x480)



SoundBlaster o compatibili + tracce audio



Tastiera e mouse



Per l'alta risoluzione è consigliabile un P166, funziona sia in ambiente DOS, sia in ambiente Windows 95






L'estrazione dell'oro dovrebbe essere una delle vostre priorità, vista la facilità con cui si esaurisce.



Ne è valsa la pena? Riferendomi all'attesa, questa era la domanda da un milione di dollari che mi frullava in testa, mentre giocavo le mie prime partite a Dungeon Keeper. Ebbene, senza alcun dubbio, la risposta è sì. Come quasi tutti i prodotti della Bullfrog "scuola Moulineux", Dungeon Keeper è un gioco unico nel suo genere e un capolavoro; non tanto per la bellezza della grafica, o per la qualità del suono (sempre e comunque di ottima fattura), ma perché possiede quel "quid", quel qualcosa di indefinito che ti spinge a continuare a giocarlo, dicendo magari "ancora cinque minuti e poi smetto", quando poi sono già le cinque del mattino e si odono cinguettare gli uccellini. Probabilmente, il merito di tutto ciò si deve andare a ricercare nell'originalità, nella cura, quasi maniacale, per i dettagli e nella varietà, che riesce a mantenere sempre alto l'interesse del giocatore, pagando il solo prezzo di una iniziale complessità. L'impressione che si ha giocando a Dungeon Keeper, è che tutto funziona come dovrebbe, anche se, in fondo, si tratta di una simulazione del fantastico. Senza contare che, nei panni del "Keeper", la sensazione di Potere (con la "P" maiuscola, badate...) è indescrivibile, ancor più di quella che dava il vecchio Populous, dove addirittura il giocatore impersonava una divinità. Se, infatti, in questo secondo titolo, erano le nostre azioni dirette a condizionare gli eventi, in Dungeon Keeper questo ruolo è assunto dai nostri ordini e dal modo in cui le nostre creature (su cui si ha potere di vita o di morte... e di sofferenza!) li eseguono; può forse sembrare un dettaglio marginale, ma contribuisce a dare al gioco una dimensione in più. Insomma, se non vi spaventa la complessità iniziale che lo contraddistingue, dovete assolutamente avere Dungeon Keeper, imparerete presto che essere malvagi non è mai stato così divertente.

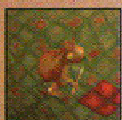

Per costruire trappole e porte, avrete bisogno di una sala del lavoro e di mostri volenterosi che la occupino.

l'Armageddon), oppure riunendo un gruppo di creature nelle caserme (quando disponibili) e prendendo fisicamente il controllo del capo, che li condurrà poi in battaglia. Infatti, una grandiosa caratteristica di Dungeon Keeper è la possibilità di controllare una creatura vedendo il mondo attraverso i suoi occhi e muovendosi come un classico sparatutto in 3D. Sebbene combattere in questa modalità non sia il massimo, la possibilità di condurre in guerra le creature la rende fondamentale nelle fasi avanzate di gioco.

Al di là di tutto questo (come se fosse poco!), comunque, non dovrete mai dimenticare che il vostro ruolo è quello di CATTIVO e che dovrete comportarvi come tale. Infatti, avrete la possibilità di schiaffeggiare le creature poco obbedienti (ognuna è dotata di incredibili routine di intelligenza artificiale, differenziate da razza a razza), fino ad arrivare persino alle torture, se pensate che si stiano comportando peggio del solito. Stessa sorte potrete riservare ai prigionieri di "guerra", tentando di portarli dalla vostra parte, oppure, semplicemente, di vederli morire tra le più atroci sofferenze, facendoli poi diventare fantasmi al vostro comando. Questi sono solo esempi delle innumerevoli possibilità che Dungeon Keeper offre, dal momento che queste stesse pagine non basterebbero per descriverle tutte (anche perché due notti e due giorno non mi sono certo bastate per vederle tutte...), tuttavia questo dovrebbe servirvi per capire che non siamo davanti a un gioco semplice e intuitivo, ma a un prodotto complesso (e il dubbio è che potrebbe esserlo sin troppo) e completo, comunque dotato di una curva di apprendimento progressiva e ben studiata, grazie ai continui aiuti che il computer fornisce in automatico. È ora, però, necessario spendere due parole sulla realizzazione tecnica di Dungeon Keeper: il motore grafico che utilizza è, infatti, una versione molto simile di quello di Syndicate Wars, con possibilità di ruotare e zoomare a piacere il mondo in miniatura rappresentato in 3D isometrico. Menzione di merito va anche al sonoro, estremamente di atmosfera, che tra le musiche tetre e le grida che corrono per gli angusti corridoi, cala il giocatore "nella parte", senza dimenticare la presenza di parlato in Italiano, di buona fattura, come la traduzione di tutto il gioco (discutibile, comunque, la scelta di tradurre "dungeon" con "prigione"). L'ultimo aspetto che resta da considerare è, dunque, quello del multiplayer, cosa per cui Dungeon Keeper avrebbe dovuto far gridare al miracolo. Ebbene, da quanto spiegato nel manuale, pare non esista la possibilità di controllare gli avventurieri ed entrare nei dungeon gestiti dai propri amici, ma l'unico modo per giocare tra più utenti è il duello tra "Keeper" per la conquista del dungeon. Un vero peccato, ma se stimiamo un bilancio complessivo, non si può certo rimanere delusi... magari fossero tutti così i giochi!

Alcuni strumenti del male...

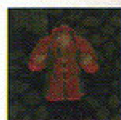


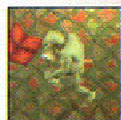

IMP
È la creatura più fondamentale del gioco: scava i tunnel, estrae l'oro, fortifica i muri e "conquista" il territorio, ma purtroppo, è un pessimo combattente. È l'unico mostro che potrete creare magicamente, spendendo denaro.

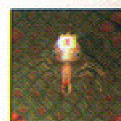

MOSCA
Veloce nei movimenti, non si tratta di un valido aiuto in battaglia, ma è ottima da usare nelle esplorazioni, vista la sua ovvia capacità di volare, che rende possibile l'attraversamento della lava.

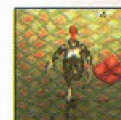

SCARABEO
Lento e non eccessivamente potente, è la prima creatura che controllerete in gran numero. Non ha particolari preferenze di "lavoro" ed è quindi piuttosto versatile per i vostri bisogni.


PROGENIE DEL DEMONIO
Ottima per i primi scontri che dovrete affrontare, questo mostro vive per allenarsi e difficilmente farà dell'altro. Se allenata a sufficienza ottiene tutti i poteri di un drago di basso livello.


STREGONE
Uno stregone, naturalmente, lancia magie e studia in biblioteca: quelli di DK non fanno eccezione e saranno le menti che ricercheranno i vostri incantesimi. Guadagnerà nuovi tipi di attacco magico con un proficuo allenamento.


TROLL
Non molto intelligenti, ma eccezionali lavoratori. Non appena ne otterrete il controllo vedrete la produzione di porte e trappole salire vertiginosamente; in aggiunta, sono anche dei mediocri combattenti.


RAGNO
Si tratta di una versione "pompata" dello scarabeo. A suo vantaggio, dispone di un attacco a distanza (indovinate un po' cosa lancia?) e una maggiore resistenza in combattimento.


DAMA NERA
Se pensate che le donne rappresentino il sesso debole, dovrete ricredervi dopo averla vista all'opera. È un'ottima combattente e trae piacere dal vedere le torture di altre creature... la donna della mia vita!



A CURA DI ANDREA GIOLITO (ANAKIN@BBS.INFOSQUARE.IT)

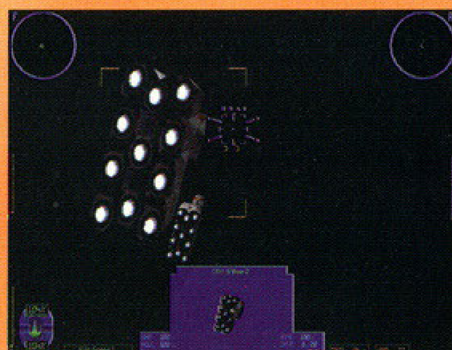


In alcune missioni, la nostra base di partenza sarà l'hangar di qualche incrociatore.



Ricordate il finale dell'Impero Colpisce Ancora? Una nave corelliana attraccata su di una nave ospedale...

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER



Se ci avviciniamo tropo ai motori di una nave, saremo danneggiati dai gas di scarico.

Chiunque ami la fantascienza non può non conoscere l'universo di Guerre Stellari. E chiunque lo conosca non può non aver sognato, almeno una volta, di volare tra alle stelle nel bel mezzo di una battaglia tra ribelli e imperiali... ma non da soli!

Se avete visto almeno una volta la Trilogia di Guerre Stellari, non potete essere rimasti indifferenti alle scene di combattimenti tra i caccia della Marina Imperiale e quelli dell'Alleanza Ribelle, anche se digiuni di fantascienza o dell'universo di Skywalker. Se poi siete soliti passare le serate guardando intensamente un boccale di birra, mormorando frasi sconnesse a proposito di una imprecisata Forza, e del perché questi non si sollevi dal tavolo di fianco volando nella vostra direzione, sarete sicuramente a conoscenza dell'enorme fenomeno che al giorno d'oggi si conosce con il semplice nome di Guerre Stellari. Questo alla Lucas devono averlo intuito molto bene, se è vero che negli ultimi tre anni sono usciti ben nove prodotti dedicati espressamente all'universo Jedi. Da X-Wing fino all'ultimo TIE Fighter Gold, il giocatore è stato guidato per mano in questa realtà, seguendo a fasi alterne le vicende dell'Alleanza o dell'Impero. Ma, sebbene questo filone di giochi sia stato osannato unanimemente in tutto il mondo, un'unica critica poteva essere mossa contro: nel buio dello spazio potevamo contare solo sulle nostre forze, potevamo solo volare in sinlgle player. A onor del vero, si deve pensare che erano gli anni di sviluppo vero e proprio del PC, quando l'Amiga stava morendo e le superconsole erano solo un sogno nella mente di Trip Hawkins, Internet sapeva ancora di militare e il multiplayer muoveva i primi passi., ma l'amaro in bocca rimaneva.
Il perché di questa lunga dissertazione, come



Quando un bersaglio sarà in linea di fuoco, il mirino diventerà di colore verde.



X-WING (Lucasarts): tutta la produzione in materia fino a TIE Fighter Gold. A differenza del titolo qui recensito, potrete prendere univocamente le parti dell'Alleanza o dell'Impero, seguendo lo sviluppo di una trama ben articolata.
Wing Commander Armada (Origin): non che si tratti di un gran titolo, essendo anche piuttosto vecchio, ma è stato il primo simulatore spaziare a comprendere un'opzione multigiocatore, anche se limitata.



- E' importantissimo gestire al meglio la distgribuzione dell'energia. Una calibrazione corretta può salvarvi la vita, così come permettervi di raggiungere l'ultima fatale torpedine diretta al Mon Calamari o allo Star Destroyer di turno.
- Se prendete le difese dell'Impero tenete ben presente che comunque, almeno all'inizio, volate su dei pezzi di polistirolo che vanno giù che è una meraviglia.
- Usando l'Alleanza potrete stare molto più tranquilli, avete gli scudi, ma generalmente andrete in giro in pochi.
- Nelle missioni di scorta non concentrate mai la vostra attenzione su un bersaglio singolo, ma cercate di coprire al meglio l'area occupata dal mezzo da difendere. E' brutto fallire la missione per colpa di un altro che viene abbattuto.





Jane's Guide to Modern Starfighters

Di seguito troverete la descrizione di tutti i caccia, dell'Alleanza Ribelle e della Marina Imperiale, direttamente dalla "Jane's Guide to Modern Starfighters", in pratica la Guida di riferimento di qualsiasi maniaco del settore (ampiamente utilizzata sulla Rete, anche a sproposito...).



X-Wing
L'X-Wing è stato a lungo salutato come il re dei caccia stellari. Il suo sistema di armamento laser (Quad Lasers), ha avuto ragione su più di un caccia imperiale di classe TIE e le sue torpedini hanno ridotto in polvere spaziale più di un convoglio imperiale. Sebbene non sia il caccia più veloce e neppure il più agile, si rivela comunque il più versatile e proprio per questo è il caccia preferito dei piloti della "vecchia guardia".



Y-Wing
L'Y-Wing è una delle poche navi da combattimento che si sia meritata il titolo di "bombardiere a lungo raggio". Grazie al suo carico di torpedini e/o ai cannoni a ioni montati nella parte anteriore della navetta, è in grado di disabilitare o distruggere facilmente navi di stazza piccola e media. Gli scudi e lo scafo sono in grado di assorbire una notevole quantità di fuoco prima di mettere a rischio il pilota ribelle e la presenza di un'iperguida lo rende utilissimo per operazioni "chirurgiche" contro installazione imperiali.
Il rovescio della medaglia è una manovrabilità e una velocità davvero ridicola: il miglior bersaglio per gli imperiali.



A-Wing
Con un paio di motori Twin Novaldex J-77 Event Horizon, è sicuramente il caccia più veloce nella flotta ribelle. Disegnato per operazioni "mordi e fuggi" e per i combattimenti più acerbi con nugoli di caccia TIE, l'A-Wing è sufficientemente piccolo per volare all'interno delle difese nemiche dove meno è atteso. Disegnato in risposta al caccia TIE Interceptor ha, come carta negativa, la scarsissima resistenza degli scudi e dello scafo.



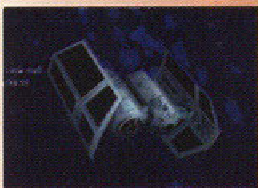
Z95 Headhunter
Questo caccia è forse uno dei più vecchi in circolazione. Simile al T-Wing in molti aspetti, deve la sua popolarità principalmente al suo design molto economico. Sebbene poco armato, la velocità e l'agilità dello Z95 lo rendono molto ambito soprattutto dai pirati stellari". Della stessa classe del TIE Fighter, risulta più versatile grazie al sistema di iperguida e alla presenza di un generatore di scudi, anche se non potentissimo.



TIE Fighter
Il vero emblema del pugno di ferro imperiale. Senza scudi e con uno scavo debolissimo, indubbiamente un punto a sfavore, la manovrabilità di questo caccia (e soprattutto il gran numero di compagni), ne fa qualcosa di più che un semplice bersaglio per il pilota ribelle.



TIE / Interceptor
Cercando di migliorare il popolare design del TIE/Fighter, il Senato progettò il TIE/Interceptor, come caccia di livello superiore in una mischia di combattimento, questa nave può vantare una velocità e agilità eguagliata da pochi. Il Quad laser in grado di infierire "caldamente" sull'avversario e, sebbene sprovvisto di scudi, lo scavo di cui è dotato è in grado di sostenere una quantità di danni maggiori del TIE/Fighter."



TIE / Bomber
Il TIE Bomber è un tentativo del Senato di progettare un Bombardiere al di fuori delle specifiche classiche della classe TIE. Sebbene più manovrabile di un X-Wing, la sua mancanza di velocità lo rende un facile bersaglio. Carente sia di scudi che di iperguida, il suo unico vantaggio è quello di avere un costo relativamente basso. L'incubo ribelle se costretti a una difesa su vasta scala di un particolare nave. L'incubo imperiale se in volo senza scorta.



TIE / Advanced
Progettata seguendo le linee del TIE modificato del Signore del Sith, Lord Vader, è uno dei migliori caccia in questo campo. Con una velocità superiore a qualsiasi altra nave, sia ribelle che imperiale, questo caccia è il re incontrastato in combattimento. La tecnologia del suo quad Laser garantisce un danno più elevato rispetto al suo diretto competitore: l'A-Wing.



Assault Gunboat
L'Assault Gunboat fu creata per tre ragioni: per contrastare i caccia A-Wing, per avere una nave da combattimento con un sistema di iperguida con un'ottima difesa scudi/scafo e per avere un caccia capace di operare in missioni di cattura /disabilitazione. È un serio problema per i caccia ribelli. Forte, cattivo, armato fino ai denti e difeso fino all'inverosimile, ha due punti deboli: è una specie di cassone volante e una volta a terra ci mette secoli per ricaricare gli scudi.



Se distruggerete una astronave troppo da vicino rischierete di scontrarvi contro i suoi resti.

avrete sicuramente capito, sta nel fatto che il titolo in questione, porta finalmente il multiplayer nel mondo di Guerre Stellari, e pure troppo. Ma andiamo con ordine. Una volta installato il CD e creato il vostro personaggio, apparirà un display tramite il quale potrete selezionare le opzioni di gioco. Principalmente queste sono due: partite singole o multiutente. Scegliendo la prima opzione vi apparirà una maschera tramite la quale potrete accedere alle diverse missioni proposte, divise in esercitazioni, volo libero, torneo, combattimento e battaglia. Le prime sono praticamente un tutorial on line per prendere confidenza con i vari mezzi, le ultime rappresentano la spina dorsale del gioco, dove sarà possibile volare nelle situazione più disparate: assalti, protezioni e scorte, bombardamenti, fuoco di coper-



Un T/I nostro alleato sta inseguendo uno Z95. Aiutiamolo a finire il lavoro.





Una delle tante schermate delle statistiche del pilota.



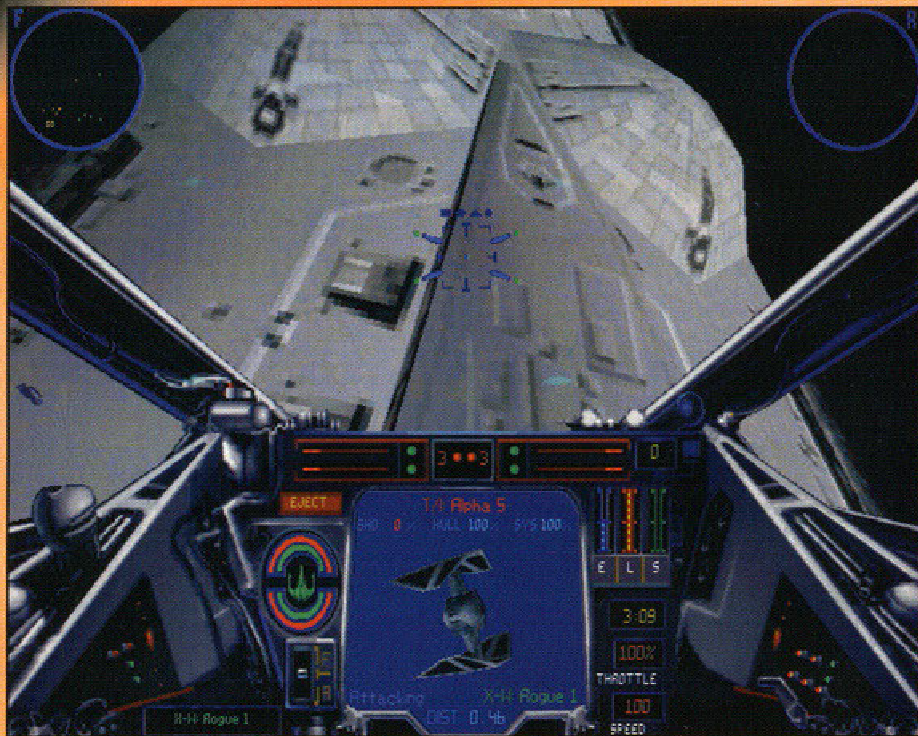
Scegliendo il pulsante centrale, si presenta questa schermata, dalla quale si accede al gioco multiplayer.



Quel TIE è già entrato nella zona utile di tiro. L'intelligenza dei nemici è decisamente migliorata. Ora è molto più difficile destreggiarsi tra le loro manovre.



Inseguendo un caccia nemico, mi sono trovato una piccola sorpresa dietro l'angolo. Forse non mi ha visto...



Inseguendo un caccia nemico, mi sono trovato una piccola sorpresa dietro l'angolo. Forse non mi ha visto...

tura, identificazione con disabilitazione annessa e altro ancora. Non si può dire che le missioni non offrano una certa varietà, considerando soprattutto che è possibile scegliere con quale nave volare tra le quattro proposte e, entro certi limiti, come armarle. Se poi si considera che in basso a sinistra ci sono due bottoncini insignificanti che permettono di volare ora ai comandi della Alleanza, ora a quelli dell'Impero, giocando la missione da entrambi i lati, si capisce come il gioco si possa definire vario ed elastico. Se come ribelle dovrete distruggere una determinata nave imperiale, volando come bombardiere o come caccia di copertura, come imperiale potrete giocare la stessa missione in difesa, intercettando i bombardieri o difendendo gli intercettori dai caccia ribelli., con infinite strategie di gioco. Dall'altra parte esiste la tanto agognata opzione multiplayer, seriale, via modem o IPX, fino a 8 giocatori. Ed è qui che X-Wing Vs. TIE Fighter mostra davvero il meglio di sé. Non c'è assolutamente niente di paragonabile al divertimento e all'emozione che si prova volando in coppia o contro un amico, oppure contro una squadra di avversari della stanza di fianco, o ancora, semplicemente, tutti contro tutti. Le missioni che si possono affrontare sono divise sulla falsariga di quelle per il gioco singolo, impostate con differenti tattiche da utilizzare a seconda del numero di giocatori, divise tra alcune di semplice esercitazione e altre decisamente più ostiche ma tutte accomunate da un sincero divertimento ed entusiasmo. Facciamo un esempio: se la missione vi viene presentata come una semplice scorta di una corvette e difesa contro il nemico, avrete diverse possibilità di gioco, sempre selezionando la stessa missione. Potrete giocare tutti come scorta, tutti come attaccanti o dividervi i compiti a seconda della vostra bravura, aumentando considerevolmente le ore di gioco e di divertimento. Insomma, la caratteristica più attesa nel gioco non delude affatto, anzi ne esalta decisamente tutti gli aspetti già scorti in passato e apre infinite possibilità. Non dimentichiamo che, sulla scia del successo di altri titoli (Diablo della Blizzard), anche questo prevede il gioco on-line tramite Internet. A differenza di altri prodotti però, si richiede un minimo di conoscenza dell'argomento, per le impostazioni del caso, non difficili ma al di fuori della portata dell'utente novizio. Per fortuna all'interno della confezione si trova un'appendice che spiega esaurientemente i passaggi necessari e come affrontarli. Avremmo preferito un'impostazione più "user friendly" ma, in fin dei conti, l'importante è che funzioni. Stando attenti ai settaggi e alla connessione, il massimo raggiungibile su di un Pentium 200 con 32 MB di RAM e un modem 28.800 è stata una battaglia in un campo di asteroidi contro altri tre piloti, conclusasi con un dignitoso secondo posto. Ovviamente dovrete scordarvi i 65.000 colori e una buona fetta dei settaggi



RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 90 MHz
VIDEO	VGA-SVGA 640x480 (256 o 65000 colori)
AUDIO	scheda sonora a 16 bit (+tracce audio)
CONTROLLI	solo joystick (obbligatorio)
NOTE	Multiplayer via seriale, rete IPX o modem (minimo28.800). Manca il supporto Direct 3D
SOFTWARE HOUSE	



Avevo appena detto al mio wingman "Fly down man!" e lui mi ha obbedito...troppo.



In questa immagine è possibile notare come gli effetti di luce influenzino lo svolgersi del gioco. Notate il punto di impatto sulla corvette.



In volo radente sopra la nostra nave madre, verso i generatori di scudi.



Ok chi si ricorda una scena analoga? Era in un guscio di salvataggio, non l'oblò posteriore di uno Z95...

grafici ma, anche con il dettaglio al minimo, X-Wing Vs. TIE Fighter si presenta sicuramente meglio dei suoi predecessori al massimo del dettaglio. E già che siamo in argomento, diciamo pure che le texture utilizzate sono qualcosa di strabiliante, l'introduzione del light sourcing è qualcosa che rende decisamente più credibile il volo sopra la plancia di uno Star Destroyer. Non è presente un'opzione per chipset Vodoo o simili, ma alla Lucas spergiurano che sarà pronto un patch nel giro di 90 giorni. In compenso sono già disponibili su siti più o meno ufficiali, dozzine di utility come il voice kit, utile per personalizzare tutti .wav, o il modulo per volare con qualsiasi nave, dall'asteroide al Mon Calamari. Personalmente l'ho trovato un po' irreale, fino a che non ho optato per il cargo YT-1300 corelliano... insomma, il Millenium Falcon. Tutto questo sta a indicare come, a pochi giorni dalla distribuzione ufficiale in America, il fenomeno X-Wing abbia preso piede a una velocità impressionante. I giocatori sulla rete sono già tantissimi e, nonostante i ritardi nella distribuzione del titolo in alcune zone come l'Australia e giù di là, sta per scoppiare un nuovo fenomeno. Anche se non sapete recitare a memoria tutta la trilogia e pensate che l'Imperatore Palpatine esca direttamente da un romanzo rosa, non lasciatevi scappare un titolo come questo. Sarebbe un vero peccato.



Prima non c'era...

In questo piccolo box potrete trovare i nuovi gadget in dotazione alla Marina Imperiale e all'Alleanza Ribelle.

Beam

Può essere di tre tipi diversi: tractor, decoy e jamming ed è in dotazione alle truppe imperiali. A seconda della tipologia sarà in grado di rallentare il nostro bersaglio, rendendo più facile abbatterlo, renderci invisibili ai radar nemici, o impedire al bersaglio in questione di utilizzare le armi laser. Peccato che non sia in dotazione in tutte le missioni e che il suo utilizzo consumi uno sproposito di energia.

Flare e Chaff

Nuova vera innovazione rispetto alla produzione Lucas precedente, questi simpatici gadget sono montati nella parte posteriore della nave e servono essenzialmente per portare a casa la pelle. Sono infatti utilissimi per depistare o distruggere i missili in avvicinamento agendo o come le classiche striscioline di stagnola, oppure con un colpo diretto vero il missile in avvicinamento. Indispensabili nei combattimenti multiplayer...



90

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Ma è completamente esente da difetti? Si e no, diciamo che dipende molto dall'utente e da cosa cerca. Se è il multiplayer che cercate, troverete questo e tutto il divertimento che ne consegue. Se invece state cercando il divertimento single player, potreste rimanere delusi. Senza addentarci nella diatriba scoppiata da qualche tempo a questa parte sul titolo in questione, possiamo dirvi che, rispetto ai predecessori, l'ultimo nato Lucas presenta due grossi difetti: sono assenti le navi delle espansioni, TIE Defender, Missile Gunboat e B-Wing, e la storia è decisamente anonima, anzi, non esiste proprio. È un enorme database nel quale potrete accedere senza ordine e senza restrizioni, ma completamente asettico. È vero che sono stati introdotti un po' di gadget nuovi, come le contromisure contro i missili in arrivo, ma queste non compensano la perdita dei caccia e/o bombardieri. Inoltre è presente un'opzione che permette di continuare a giocare al posto di un altro pilota della squadriglia nel caso veniate abbattuti, fino a esaurimento caccia. Questo può essere simpatico in multiplayer, ma è un aiuto troppo sproporzionato in single player. Attenzione a come lo prendete: se non potete giocare con un amico, vi troverete tra le mani un semplice data CD, versatile, ma sempre un data CD. In TUTTI gli altri casi, è decisamente imperdibile.

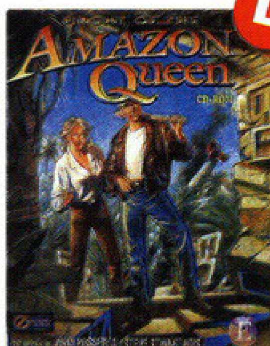
CHI SI ABBONA A PC GAME PARADE GIOCA GRATIS!

▼ Endorfun
Verrete trascinati in un viaggio affascinante tra mondi dai colori vivaci e vibranti suoni jazz.

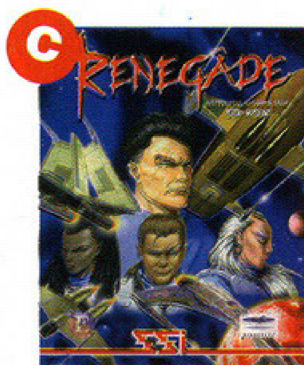


CyberSpeed ▼
Una corsa contro il tempo e gli avversari su macchine volanti in uno scenario fantascientifico

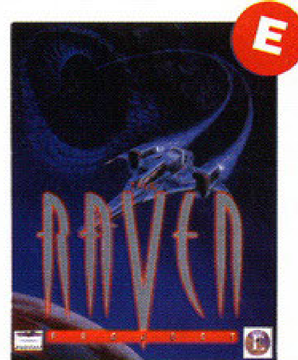




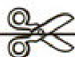
▲ Flight of the Amazon Queen
Un'avventura grafica animata, con più di 100 diverse locazioni grafiche e 40 personaggi



Renegade ▲
Al comando di uno squadrone di Renegade dovrete distruggere gli invasori del Terran Overlord Government



The Raven Project ▲
Sfrecciando su navicelle da combattimento dovrete sconfiggere gli alieni che sottomettono l'umanità



Desidero abbonarmi per un anno al prezzo di Lire **115.000** (invece di Lire 163.900). Inviatemi in omaggio il software (A)(B)(C)(D)(E) (barrare la lettera richiesta).

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Editoriale Top Media, Via Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

Cap .... Città .... Prov. ....

Telefono .... Fax ....

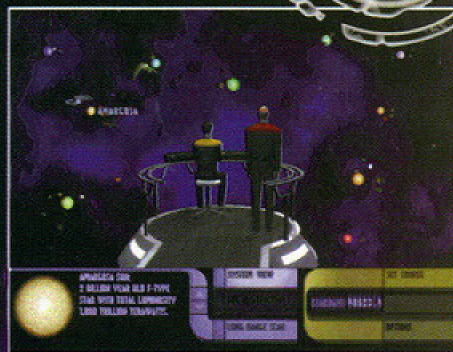
MODALITÀ DI PAGAMENTO (BARRARE LA MODALITÀ SCELTA)

- ☐ assegno circolare o bancario intestato a: **Editoriale Top Media Srl**
- ☐ vaglia postale intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

UN ANNO DI PC GAME PARADE + UN GIOCO A SCELTA = SOLO LIRE 115.000




Povero Romulano, mi è capitato proprio davanti al phaser.


Questa è la cartografia stellare, qui decidiamo le nostre mosse.



TIE FIGHTER (Lucas Arts)
semplicemente il massimo per quel che riguarda i combattimenti spaziali.

NORMALITY (Gremlin)
un buon esempio di Avventura con visuale in soggettiva.

STAR TREK 25th ANNIVERSARY (Interplay)
anche se un po' datato è sempre un gran bel gioco e... c'è il vecchio equipaggio!

A cura di Marco "Mike" Ortolani (pcgame@contatto.it)

STAR TREK GENERATIONS™

Potrà mai Jean Luc Picard prendere il posto di James Tiberius Kirk nei nostri cuori? Nel mio no di sicuro.

Quattro giorni di lacrime e una tristezza che non finirà mai! Ecco il mio personale bilancio dopo la scomparsa del "mio" eroe; l'unico, l'originale, il più grande capitano di astronave che la storia ricordi: James T. Kirk! Ma come si suol dire: "La vita continua" e allora apprestiamoci a seguire i viaggi della nuova Enterprise in questa avventura della Microprose che si preannuncia davvero intrigante.
La trama del gioco segue molto da vicino quella del film omonimo: saremo impegnati nella ricerca del dottor Tolian Soran, il classico scienziato pazzo (che nel film viene interpretato da Malcom Mc Dowell) con le ancor più classiche manie di grandezza. Questa volta però il cattivo di turno non ambisce a diventare il padrone dell'universo, intende invece servirsi del "Nexus", un fascio di energia sconosciuta che attraversa la galassia, per poter prendere contatto con una sorta di paradiso perduto (ah, come lo capisco). Lo scopo di Soran quindi potrebbe anche essere comprensibile, se non fosse per il fatto che il Nexus distrugge ogni astronave nelle sue vicinanze; inoltre Soran ha pensato bene di facilitare il cammino di questo fascio di energia togliendo di mezzo i sistemi solari che ne intralciano il percorso utilizzando una sua personale invenzione, una stella killer che si serve di un'arma sconosciuta a base di Trilithium. A Jean Luc Picard, e quindi a noi, viene affidato il compito di fermare Soran.
Il gioco è fondamentalmente diviso in tre sezioni: La cartografia stellare, i combattimenti tattici e le missioni a terra. Nella prima sezione saremo a bordo dell'Enterprise e potremo consultare una mappa dell'intera zona della galassia che stiamo esplorando. Data e il computer di bordo ci assisteranno nella ricerca delle tracce che portano a Soran. Con la scansione a lunga distanza potremo esaminare i sistemi e tutti i loro pianeti ottenendo delle informazioni generiche. Quando troveremo qualcosa di interessante potremo viaggiare verso il sistema desiderato ed effettuare una scansione ravvicinata della superficie per avere un'idea più precisa di quello che ci aspetta sul pianeta. E' inoltre prevista la possibilità di simulare la distruzione di un intero sistema per renderci conto di quale sarà il percorso seguito dal Nexus e quindi cercare di prevedere le mosse di Soran. Nel corso delle nostre indagini ci troveremo presto o tardi ad affrontare i nemici della federazione, quindi navi Romulane, Klingon, ecc. Per fare ciò ci serviremo della

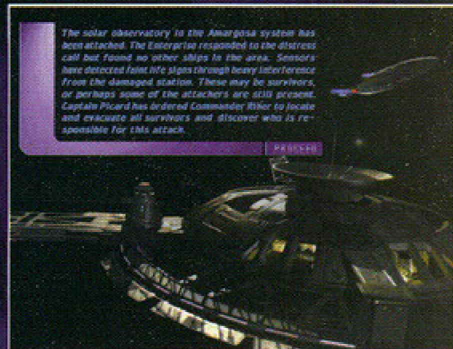

Ecco lo schermo tattico: il vascello Klingon ne ha per poco.



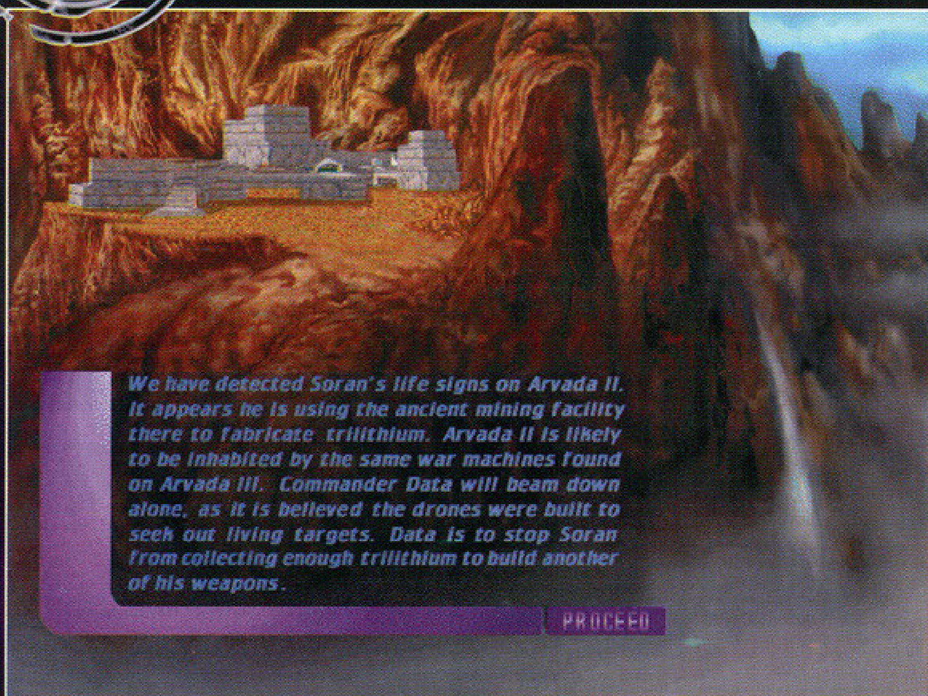
✗ Nei combattimenti contro le navi nemiche tenete sempre d'occhio la potenza dei vostri scudi.

✗ Nelle missioni a terra controllate tutto, a volte le pareti nascondono segreti o oggetti utili.

✗ Avvaletevi della possibilità di simulare la distruzione di un sistema stellare per stabilire la traiettoria del Nexus.


La schermata introduttiva della prima missione: Amargosa.





Stiamo per arrivare nel sistema Arvada in cerca di Soran.



Eccoci su Arvada in compagnia di Data.

modalità tattica. La simulazione avviene tramite uno schermo dove potremo impartire gli ordini di fuoco, ricerca del nemico, manovre elusive e tutto quello che serve in un combattimento spaziale, inclusa la gestione dell'energia che ci consentirà di spostare la potenza agli scudi piuttosto che ai motori un po' come per X-wing o TIE-fighter. Una funzione di zoom ci consentirà inoltre di visualizzare al meglio il nemico. Le navi avversarie sono state realizzate con modelli 3D, ma la grafica di questa sezione non risulta molto convincente, inoltre il combattimento risulta essere un po' troppo "arcade" mancando la possibilità di "governare" la nave in modo vero e proprio. Sappiate comunque che il gioco ha tre livelli di difficoltà: Luogotenente, Ufficiale e Capitano, e che nelle fasi avanzate del gioco le navi nemiche aumentano di numero e di potenza, per cui la sfida dovrebbe essere assicurata. La terza modalità, che è anche il cuore del gioco, quella su cui passerete più tempo, è quella delle missioni a terra. Quando avrete accumulato sufficienti indizi potrete avvicinarvi al pianeta dove Soran sta architettando i suoi loschi intrighi e sbarcare un elemento del personale nel tentativo di sventare il piano del dottore pazzo. Questa modalità vi permetterà di prendere personalmente il controllo del membro dell'equipaggio assegnato alla missione, trasformando il gioco in una vera e propria avventura con visuale in prima persona. Potrete quindi calarvi nei panni di Data, del comandante Riker, del massiccio Worf o degli altri membri dell'equipaggio a seconda delle circostanze (naturalmente in alcune missioni potrete controllare Picard e... beh non vi dico di più per non svelare tutte le sorprese). Ogni personaggio ha le proprie caratteristiche: Worf quindi verrà impegnato per le missioni sulle basi Klingon, dato che potrà efficacemente mescolarsi ai suoi simili senza dare nell'occhio; Data avrà altre caratteristiche (tra le quali quella di non saper nuotare) e così via. Le missioni da affrontare prevedono basi klingon, stazioni spaziali, pianeti verdi e lussureggianti più molte altre. Il livello di difficoltà di queste missioni è piuttosto elevato e alcuni puzzle che dovrete affrontare non sono di semplice soluzio-



Qui potete farvi un'idea della grafica nella soggettiva.



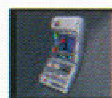
Salvare superstiti e sopravvivere ai Romulani, bah.

Non uscite mai di casa senza:

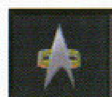




PHASER
Una simpatica e comoda arma che vi permette di scegliere se stordire il nemico o eliminarlo, dipende da quanto è antipatico.

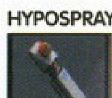


TRICORDER
Emette un gradevole suono quando lo attivate e vi dice tutto, ma proprio tutto, su quello che avete intorno. E' attivato di default e all'interno del gioco ha la funzione di mappa, stato di salute del personaggio utilizzato fornendo, al tempo stesso, il briefing della missione in corso.



COMMUNICATOR
E' lui, il telefono cellulare del futuro, chi di noi non ha desiderato una volta di dire "Kirk a Enterprise"?

HYPOSPRAY Guarisce tutto! Ferite, esposizione a radiazioni, mal di denti. Ideale da usare sui redattori quando si avvicina la chiusura del numero.





RAM MINIMA	16MB
CPU	Pentium 120
VIDEO	SVGA 640x480 800x600 (usa le DirectX)
AUDIO	Scheda compatibile con Windows 95
CONTROLLI	Tastiera, mouse
NOTE	solo Win95
SOFTWARE HOUSE	MICROPROSE



Ecco trovato Soran, peccato mi che fuggirà presto.



E' o non è la più bella nave della flotta stellare?

ne. Nonostante la visuale in soggettiva e l'uso delle armi non vi troverete ad affrontare un'azione "spara e avanza" tipo Quake, la possibilità di regolare la potenza dei phaser vi metterà nelle condizioni di scegliere se disintegrare un nemico o semplicemente stordirlo per poi servirvi delle armi e degli oggetti che porta con sé (spesso utili per il completamento della missione). A proposito degli enigmi, sia chiaro che non si tratterà di puzzle veri e propri, per lo più si tratterà di capire come far funzionare un determinato macchinario, aprire un ascensore bloccato e cose del genere. Gli appunti che si possono muovere a questa sezione sono simili a quelli mossi nei confronti del combattimento tattico, la grafica non è proprio il massimo e inoltre la visuale risulta ridotta a causa della voluminosa interfaccia che contiene l'inventario degli oggetti in nostro possesso, le informazioni circa il nostro stato di salute e la mappa. I nemici e le creature aliene sono realizzati con sprite bidimensionali e in alcuni livelli la palette dei colori sembra dare un aspetto un po' impastato a tutto l'insieme. Un particolare decisamente fastidioso è l'impossibilità di salvare una missione in corso: ogni volta che, per un motivo o per l'altro, abbandonerete l'operazione sarete costretti a riprendere la missione dall'inizio: seccante. Una cosa importante da dire è che le missioni seguono una struttura non lineare, vi potrà capitare, nel caso rigiocaste l'avventura, di dover cercare Soran su un pianeta piuttosto che su un altro. Inoltre vi viene lasciata la possibilità di fallire, fino ad un certo punto. Se non riuscirete nel vostro intento fallendo una missione potrete comunque continuare nella ricerca, ma se persisterete nei vostri errori o se non sarete abbastanza veloci nella ricerca con la cartografia stellare non tarderete a ricevere un messaggio della federazione con PRIORITA' UNO che vi solleverà dall'incarico affidando il caso a un comandante più capace.

A parte gli appunti sulla grafica tutto il resto è piuttosto convincente, a cominciare dalle voci. I dialoghi che sono stati realizzati dagli attori originali (e quindi anche da William Shat... oops). Le musiche sono quelle classiche melodie "startrekkiane" che tutti noi aficionados amiamo e gli effetti sonori sono di ottima qualità (soprattutto quelli del teletrasporto e del Tricorder). I filmati di intermezzo vengono in parte da digitalizzazioni degli originali usati per il film e in parte sono stati realizzati ex-novo. Gli sviluppatori ci tengono comunque a far sapere che gli spezzoni di FMV avranno l'unico scopo di unire le varie parti del gioco per dare continuità alla trama e non svolgeranno una funzione primaria. Che altro manca da aggiungere? Ovviamente devo ricordarvi quello che vi servirà per farla girare, okay. Avrete bisogno di un Pentium 120 e di un buon lettore CD. Personalmente ho fatto girare il gioco sul mio P100 e mi sento di dirvi che Generations si comportava discretamente (se escludiamo i tempi di caricamento un po' lunghi) a patto di installarlo completamente su Hard Disk. Ah. Dimenticavo, è proprio ora di passare a Finestre 95 perché anche questo gioco ne ha bisogno. E' davvero tutto. Mike a Enterprise: Scott, mi riporti a casa.



Il mio stato di salute mi suggerisce di cambiare aria.



Questo è l'interno della stazione di Amargosa, bello no?



84

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Giudicare questo gioco non è cosa semplice, le mie impressioni sono discordanti in proposito. Da un lato abbiamo un'avventura davvero emozionante e ricca di atmosfera; dall'altro una qualità grafica non proprio ottimale nelle sezioni in prima persona e nei combattimenti tattici e un livello di difficoltà forse troppo alto (il phaser si scarica subito, i nemici vi colpiscono quasi sempre almeno una volta); il motore grafico sembra purtroppo non essere all'altezza. So bene che l'aspetto visivo passa in secondo piano quando si parla di giocabilità, interattività e longevità di un gioco, ma dati gli elevati standard odierni forse si poteva sperare in qualcosa di visivamente più appagante. Al di là di questo non posso che elogiare Generations per l'idea di non essere rigorosamente lineare (le missioni non vanno necessariamente affrontate in sequenza e alcune sono state inserite ex-novo non essendo presenti nella pellicola originale)e per l'impostazione a metà strada tra un'avventura tradizionale e uno shoot'em up in soggettiva (sebbene comunque la pellicola non sia a mio parere molto adatta a un adattamento videoludico "di suo"). Questa strada, già intrapresa in tempi recenti dalla Gremlin con Normality risulta essere nel campo degli adventure game, a mio modesto parere, quella che porta a un risultato più convincente e a una maggiore sensazione di "immersione" nel contesto del gioco. L'aspetto più convincente di Generations rimane comunque l'estrema abilità dei programmatori nel catturare parte dello spirito degli episodi televisivi basati sulla saga della nuova Enterprise e del suo nuovo equipaggio; ottime le musiche e il parlato. Un vero "Trekker" della nuova generazione dovrebbe almeno cercare di dare un'occhiata a questo gioco. I fedeli del Capitano Kirk sono invece invitati in redazione per un pianto collettivo con me e BDM.

SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!



Ecco la novità che ha rivoluzionato il mondo dei joypad. Spaceorb 360 è dotato di una sfera ultrasensibile al movimento e alla pressione del pollice che permette spostamenti velocissimi e un controllo totale di tutti i movimenti. Leggero e maneggevole, Spaceorb 360 fa sembrare vecchi tutti gli altri joypad e ti proietta verso avventure fino a ieri impensabili. Ora il mondo è nelle tue mani: puoi aggredire lo schermo e spostarti liberamente su 360 gradi e 6 assi! Se vuoi fare un'esperienza vertiginosa, provalo... vivrai la differenza!

Ideale per: DESCENT 2



e MDK.



£ 169.900

Numero Verde
167-821177



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

wipEout 2097

Auto da Formula 1, moto da strada, "Dream Car", fuoristrada... Buttate via tutto! È arrivato WipeOut 2097, il gioco di guida più adrenalinico del pianeta!

Mentre ai giorni nostri, il pubblico si diverte a vedere sfrecciare i bolidi di Formula 1, in un futuro lontano (forse il 2097?), le gare di guida più seguite saranno, a detta della Psygnosis, quelle di Formula 5000, dove, a sfidarsi su tracciati al limite della resistenza umana, non ci saranno auto che si muovono su quattro ruote, ma veicoli in grado di "volare" sospesi a



Con il pilota automatico potrete stare tranquilli. Si occuperà lui di prendere le curve con la traiettoria migliore, ma attenti nel momento in cui si disattiva!



Rispetto al primo WipeOut, ora i missili sono un'arma più efficace. Hanno sempre una traiettoria rettilinea, ma con un singolo colpo ne partiranno tre.



Una volta terminata la gara potrete gustarvi medaglia e statistiche. Ricordatevi che, per andare avanti, dovrete sempre arrivare primi.

I tracciati della morte



WipeOut 2097 offre otto diversi tracciati: i primi sei subito disponibili sin dall'inizio, mentre gli ultimi due saranno selezionabili solo dopo aver conquistato la medaglia d'oro nei precedenti e terminato il Challenge I. A ogni coppia di tracciati corrisponde una classe di velocità e, una volta terminato tutto il gioco, potrete accedere a tutti i tracciati a qualsiasi classe di velocità.



TALON'S REACH
CLASSE: VECTOR
Per iniziare una pista facile, facile, che non presenta particolari problemi. Con questo tracciato dovrete cominciare a impratichirvi nelle traiettorie di curva.



SAGARMATHA
CLASSE: VECTOR
Siamo ancora sul facile andante. Una singola curva risulta abbastanza angolata da offrire qualche difficoltà. Attenzione alla prima curva quando correrete a classi di velocità più elevate.



VALPAIRISO
CLASSE: VENOM
Qui le cose cominciano a complicarsi leggermente. Si parte con una breve serie di curve iniziali, per finire con due curve a gomito all'interno di una galleria dove sono necessari gli Air Brake.



PHENITIA PARK
CLASSE: VENOM
Non presenta ostacoli insormontabili, ma dovrete fare attenzione a due serie di curve a 90°, in cui vi consiglio di usare l'Autopilot, e alle due gallerie, di media difficoltà.



GARE D'EUROPE
CLASSE: RAPIER
Il primo tracciato veramente impegnativo, soprattutto a causa del notevole incremento di velocità dalla classe precedente. Le curve sono tutte molto angolate, usate gli Air Brake!



ODESSA KEYS
CLASSE: RAPIER
Assolutamente da non sottovalutare, vista la presenza di una serie di curvoni ampi ma molto angolati. Assolutamente da incubo l'ultima serie di due curve prima del traguardo.



VOSTOK ISLAND
CLASSE: PHANTOM (SEGRETA)
E' sicuramente il percorso più impestato, vista l'estrema difficoltà delle curve (concatenate in maniera quasi impossibile). E' necessario calcolare ogni curva al millimetro per poter imboccare bene la successiva.



SPILSKINANKE
CLASSE: PHANTOM (SEGRETA)
Presenta delle curve più semplici della Vostok Island, ma è ricca di salti e di tratti di strada "sospesi" nel vuoto. E' facilissimo uscire di pista, con conseguente perdita di tempo.





La barriera è la vostra assicurazione sulla vita. Quando la attivate, nulla potrà più depletare l'energia dei vostri scudi, inclusi gli urti contro ai muri.



Se l'energia degli scudi scarseggia, dovrete passare ai box per evitare di essere distrutti.



Alcune gallerie saranno quasi al buio, potrete però riconoscere gli avversari dalle loro meravigliose scie blu (con la 3Dfx).

un metro da terra, raggiungendo velocità da brivido. Con questo WipeOut 2097, la Psygnosis ha voluto, dunque, darci l'ebbrezza di guidare questi veicoli, con tutte le caratteristiche del caso. I campionati di Formula 5000, infatti, non saranno per i deboli di cuore, dal momento che, oltre a tentare di restare in pista (impresa non facilissima dato il particolare modello di guida che queste vetture hanno), i piloti, da otto a quindici in contemporanea, avranno la possibilità di usare armi di diverso tipo, che è possibile raccogliere passando su particolari zone illuminate della pista. Queste spaziano dai più comuni missili, mine e turbo boost, fino ad arrivare a gadget decisamente più esotici (che mancavano nel primo WipeOut), come il sistema di pilota automatico, il Plasma Shot (un arma capace di eliminare un avversario con un singolo colpo), o il Quake Disrupter (un vero e proprio terremoto in miniatura), per un totale di undici diversi bonus. Inoltre, presenti sul tracciato ci saranno delle frecce di colore blu che serviranno per fornire alla vettura un temporaneo incremento di velocità, assolutamente fondamentale per riuscire a guadagnare le prime posizioni.
La vostra unica missione, infatti, è arrivare sempre primo, solo in questo modo riuscirete a "tirar fuori" tutte le possibilità offerte dal gioco, dal momento che struttura di WipeOut 2097 dipende esclusivamente dai vostri progressi. Inizialmente, potrete cimentarvi esclusivamente nella modalità arcade (potrete cimentarvi nelle piste quante volte vorrete) nelle sei piste disponibili. Una volta ottenuto l'oro in tutte e sei, comparirà l'opzione per correre il campionato e, una volta terminato anche quest'ultimo, avrete accesso anche alle ultime due piste e all'ultima classe di velocità (con campionato annesso). Per semplificare il gioco, infatti, la Psygnosis ha pensato bene di inserire diversi livelli di difficoltà (quattro per l'esattezza), che corrispondono alla velocità di punta delle auto. In questo modo, è estremamente più facile prendere confidenza con il modello di guida delle auto, che caratterizza questo gioco: infatti, data la particolare caratteristica dei veicoli, è impossibile frenare, se non tramite dei freni ad aria laterali (gli Air Brake appunto), che serviranno per modificare le traiettoria nelle curve più insidiose. Non appena si comincia a giocare, è facilissimo continuare ad andare contro i muri, ma, dopo qualche partita di pratica alla classe Vector (la più lenta), si comincia seriamente a prendere confidenza con le macchine e a conoscere le corrette traiettorie di curva.
Oltre a questa novità (e al numero più alto di armi), questo seguito ha aggiunto al primo WipeOut la presenza degli scudi: in pratica, andando a sbattere o venendo colpiti dalle armi, subirete dei danni che potranno causare la distruzione del veico-

Volare guidando



Quattro sono i tipi di auto che è possibile controllare in WipeOut 2097, ma, una volta finito il gioco, sarà disponibile una quinta vettura (la Piranha). Questa possiede tutti i valori al massimo, ma non può usare armi.



FEISAR
E' l'auto più adatta per cominciare a giocare, ma non sperate di andare molto lontano... Infatti, è troppo lenta per riuscire a competere efficacemente nelle classi di velocità più avanzate.



AG-SYSTEMS Anche quest'auto è per i novellini: possiede un'ottima manovrabilità e una buona velocità (comunque scarsa), ma ha un valore infimo nell'energia degli scudi. Se la usate, passate spesso per i box.



AURICOM
Per chi vuole cominciare a provare l'ebbrezza della velocità, la Auricom è l'ideale. Abbastanza veloce, possiede valori equilibrati in tutte le altre caratteristiche, ma è solo un palliativo nei confronti della Quirex.



QUIREX
Il vero mostro di WipeOut 2097 (peggio di Karim), veloce e dotata di grande resistenza. Non tutti potranno guidarla, però, data la sua bassa maneggevolezza è adatta solo ai più esperti, ma è fondamentale per terminare il gioco.



POD (UBI Soft): è l'unico gioco di guida futuristico che sia minimamente degno di competere con WipeOut 2097. Non contempla l'uso di armi e non raggiunge altissime velocità, ma resta comunque un buon titolo, dalle richieste hardware nettamente più oneste.

WipeOut (Psygnosis): il primo titolo non è certo ai livelli del suo seguito, ma (visto che ormai lo troverete pure in budget) potrebbe risultare interessante, almeno sulle macchine di oggi (e ciò dovrebbe farvi riflettere su come sia programmato ai tempi).



✗ Cercate di usare un joypad che abbia due tasti "Shoulder" (cioè sopra di esso), sono fondamentali per usare gli Air Brake
✗ Imparate a entrare in curva nella giusta traiettoria, anche le curve più difficili possono diventare immediate se prese con la giusta angolazione.
✗ Spesso incontrerete dei Turbo posti poco prima di una curva, non prendeteli andando dritti, ma cominciate la curva in anticipo, entrando in derapata sul Turbo; in questo modo verrete spinti fuori dalla curva in traiettoria perfetta.
✗ Se un arma non vi serve, scartatela subito; ricordatevi che, finché possedete un bonus, non potrete raccoglierne altri.
✗ Utilizzate i Turbo Boost e il pilota automatico solo in particolari zone della pista, dove renderanno al massimo; in caso contrario vi faranno andare solo a sbattere, facendovi perdere il tempo guadagnato.
✗ Tenete presente che il pilota automatico può essere interrotto all'istante con il tasto per scartare l'arma; usate questa funzione spesso, dal momento che al termine normale del pilota automatico la vettura sarà ingovernabile per un secondo circa.
✗ Imparate a usare al meglio il Plasma Shot: è un arma devastante che elimina un nemico con un solo colpo, ma procede in linea retta e necessita di due secondi circa per essere sparata.

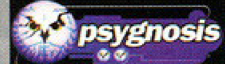




Il momento della partenza: premendo l'acceleratore al momento giusto otterrete un incredibile incremento della vostra velocità iniziale.

lo, sorte che vi toccherà anche se non riuscirete a raggiungere i checkpoint sparsi per il percorso entro il tempo stabilito. Questa caratteristica aggiunge al gioco un "feeling" maggiore, e mette nel giocatore un senso di "ansia" e di pericolo che il primo WipeOut non aveva.
Fin qui, dunque, sembrerebbe proprio di avere tra le mani un titolo di tutto rispetto e, per certi versi, è proprio così: WipeOut 2097 è un gioco fantastico, soprattutto se contate anche la meravigliosa colonna sonora (che vanta i gruppi più di tendenza del momento come i Fluke, i Chemical Brothers o i The Prodigy) (questi ultimi fantastici, per non parlare dei grandiosi Daft Punk NdBDM), ma – e si tratta di un ma grosso come una casa – ha delle richieste hardware che definire eccessive è riduttivo. Per ottenere i risultati che merita (anche se in certi casi, con questa configurazione, si nota una diminuzione del frame rate), dovrete avere un Pentium 200 e una 3Dfx, mentre, se non possedete una scheda 3D accelerata, il gioco è IMMOBILE in 640x480 su P200 MMX e gira decentemente in 320x240. Preso atto di questo fatto, sta a voi tirare le vostre conclusioni, da parte nostra abbiamo omesso l'argenteo bollino proprio per questo motivo, ma se possedete l'hardware adeguato, lasciarvelo sfuggire sarebbe veramente un delitto.



RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 166
VIDEO	SVGA (320x200, 320x240, 640x480), 3Dfx (640x480), altre schede accelerate 3D (512x384, 640x480)
AUDIO	Scheda sonora compatibile Direct X, tracce audio
CONTROLLI	Joystick/joypad, tastiera, mouse, volante
NOTE	Raccomandiamo almeno Pentium 120 Mhz e un CD ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	 psygnosis





Il Quake Disrupter è assolutamente spettacolare: genera un terremoto che percorre la pista di fronte a voi, sbalzando in aria tutte le auto avversarie.



E' possibile utilizzare il pilota automatico per evitare di andare a sbattere, ma ricordatevi di disattivarlo manualmente non appena incontrate un rettilineo.



Il Plasma Shot è l'arma più potente di WipeOut 2097. Con un solo colpo potrete eliminare ogni avversario.



88

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Vi mentirei se non ammettessi che WipeOut 2097 era uno dei titoli per schede accelerate (e quindi per 3Dfx) che stavo aspettando con maggiore trepidazione; in effetti, avevo giocato l'originale per PlayStation fino alla morte e non vedevo l'ora di osservare i risultati di una conversione che prometteva una grafica in 640x480 a 65mila colori, con tutta una serie di meravigliosi effetti grafici. A questo punto, sono però costretto ad ammettere che tutte le mie attese non sono state rispettate appieno, intendiamoci: se disponete di un Pentium 200 e di una 3Dfx, WipeOut 2097 è un gioco da favola, nulla vi da la carica di adrenalina e la sensazione di velocità di questo titolo (anche se certi effetti grafici non raggiungono quanto visto su PlayStation), ma, non so se mi spiego, ho appena detto "un Pentium 200 e 3Dfx", quante persone in Italia credete che possano permettersi questa configurazione (a parte me ovviamente...)? Poche, molto poche e non si può giudicare un gioco solamente per le prestazione ottenute su di un hardware "High End". Dunque, dovete o non dovete versare le gocce del vostro sangue per acquistare questo WipeOut 2097? La risposta è più semplice di quanto si possa pensare: se possedete il "Ninja PC" (o, in riferimento a quanto scritto sopra, un Barone PC NdBDM) e non avete una PlayStation, si tratta di un acquisto obbligato, se, invece, possedete una macchina più umana, evitatelo, oppure compratevi direttamente una PSX, di certo non ve ne pentirete.



™





L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.

Exhumed

LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...

...NESSUNA
HA FATTO
RITORNO

BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT



A cura di Stefano Gradi (stephan@galactica.it)



Se ho fatto i calcoli giusti, dovrei atterrare proprio sulla testolina del malcapitato.



Una volta arrivati in cima alla torre, il carrello con gli spuntoni si sgancia e vi costringe a una fuga disperata verso il basso.



La prima stanza segreta, accessibile dal terzo livello. Notate la nitidezza dei colori.

Pandemonium!™

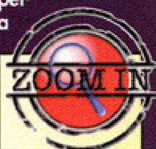
Ma come, io così affezionato al PC mi ritrovo con un PlayStation?

Eh sì cari amici lettori, dopo aver installato Pandemonium e dopo averlo lanciato, mi è sembrato di trovarmi a giocare con una console; che sia tutto merito della 3Dfx? Non voglio tediarvi raccontandovi le disavventure che mi hanno colpito nei ripetuti tentativi di grabbare le foto che trovate in queste pagine, sappiate solo che ne sono venuto a capo a sera inoltrata, perdendo una festa in discoteca e lasciando il buon BDM ad aspettarmi invano per ore (Ste, scusa ancora, ma l'amore per questa rivista è troppo grande). (Sono commossso... e paccato! NdBdm)

Con l'avvento delle schede acceleratrici dotate di chipset Voodoo, il divario tra PC e console si è ormai colmato, e questo gioco di piattaforme (sì, incredibile a dirsi) ne è un'efficace dimostrazione.

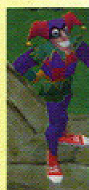
Purtroppo, ho a disposizione per la recensione soltanto il CD completo, non uno straccio di confezione o di manuale, per cui tutti i riferimenti alla trama e ai personaggi sono ricavati esclusivamente dalla presentazione animata. Dunque, da quello che ho capito, una principessina e il giullare di corte, dopo aver trovato un libro di magie, si dilettano a provare alcuni incantesimi. Tutto bene fino a che uno di questi non genera un terribile mostro che ingoia un villaggio nelle vicinanze. Come è facile

E tu chi sei?





NIKKI
La presunta principessa è carina, veloce ed è capace di eseguire il doppio salto, cosa volete di più?



FARGUS
Il tipo viola ha una faccia simpatica, ma è un po' impacciato e lento, usatelo solo nei livelli con poche piattaforme e parecchi mostriciattoli.





RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 100Mhz
VIDEO	VGA (320x240), SVGA (512x384,640x400 e 640x480), supporto nativo per 3Dfx
AUDIO	Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati e tracce audio
CONTROLLI	Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato Pentium 166Mhz e scheda 3Dfx
SOFTWARE HOUSE	

OPINIONE

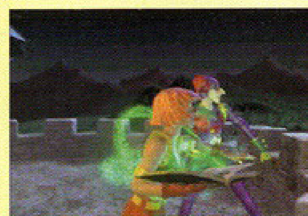
88

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Devo fare subito una precisazione: il voto relativo alla grafica si riferisce esclusivamente alla versione 3Dfx, ho ritenuto giusto valutare le massime possibilità del gioco. Detto questo, devo muovere una critica all'utilizzo della grafica interlacciata per la versione "normale", che risulta davvero fastidiosa. La giocabilità (per fortuna) non dipende dal tipo di sistema posseduto (che deve comunque essere abbastanza potente). Pandemonium si rivela divertente e piacevole da giocare, forse più adatto al parco giocatori delle console, piuttosto che a quello dei PC. Con questo, non voglio dire che questi ultimi non lo possano apprezzare, devono solo tenere presente che è un gioco di piattaforme nel vero senso della parola, quindi non si devono aspettare un gioco complesso.

Un'ultima considerazione riguarda il sonoro: effetti sonori buffi e di buona qualità si accompagnano ottimamente alle musichette piacevoli e divertenti lette direttamente dal CD. Consiglio, quindi, Pandemonium a chiunque abbia voglia di un giochino semplice, adatto a tutti coloro i quali vogliono passare qualche ora saltellando da una roccia a un ponte sospeso nel vuoto, nel tentativo di salvare il mondo.

L'introduzione



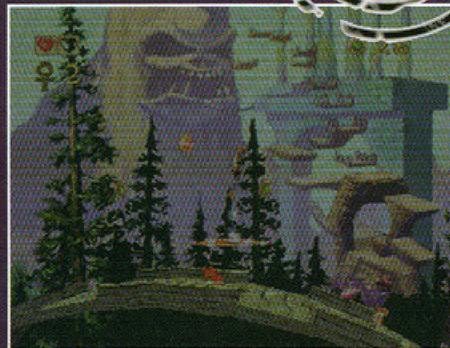


Questi sono sei fotogrammi tratti dall'introduzione, veloce e be

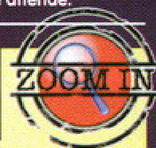


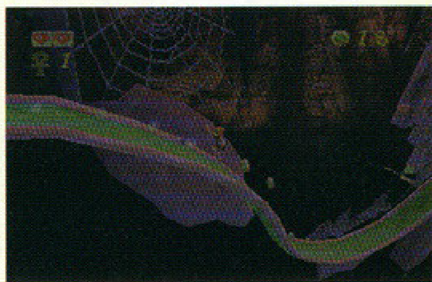
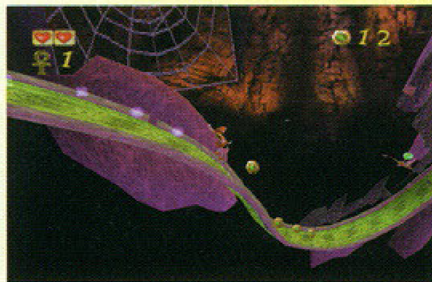
intuire, i due si mettono subito al lavoro per riportare tutto alla normalità. E qui entrate in gioco voi, controllando a scelta uno dei due personaggi, caratterizzati da differenti abilità e sex-appeal.
Il vostro scopo sarà, quindi, quello di correre su e giù attraverso mondi tridimensionali, uccidendo mostriciattoli di svariate forme e saltando da una piattaforma all'altra nel tentativo di arrivare all'antro in cui il terribile mostro si è rifugiato.
Come detto, tutti i livelli sono rappresentati da una bella grafica poligonale, tutto ruota cambiando inquadratura a seconda della situazione, mettendovi sempre nella condizione ideale per affrontare i trabocchetti. Prima di proseguire, devo necessariamente dirvi (forse l'avete già intuito) che Pandemonium si presenta in due differenti versioni: una "normale" che sfrutta il DirectDraw e una "effervescente" che trae vantaggio da una bella scheda 3Dfx. Le differenze tra le due versioni riguardano soltanto la grafica e la fluidità di gioco (effettivamente non è che una scheda acceleratrice possa fare di più). Osservando le foto in queste pagine potete farvi un'idea delle differenze; sappiate solo che la versione "normale" può essere giocata in finestra e a tutto schermo, ma con una grafica interlacciata (cioè con una linea nera che separa ogni riga di definizione orizzontale). Tornando al gioco vero e proprio, è bello vedere come il puro spirito dei giochi di piattaforme sia stato ricreato: numerose piattaforme sospese nel vuoto, creature dalle forme più strane da annientare saltandoci in testa, trabocchetti e congegni da superare con un pizzico di abilità e anche di velocità. Purtroppo, non so dirvi con esattezza il numero totale dei livelli; in ogni caso, mi sembra il numero sia sufficiente a garantirvi qualche ora di puro divertimento, magari cercando di scovare l'ubicazione delle numerose stanze segrete.
Una veloce ricerca su Internet mi ha permesso di venire a conoscenza dei nomi dei due personaggi protagonisti: la ragazzina si chiama Nikki, il giullare si chiama Fargus e lo stupido pupazzetto che lo accompagna di nome fa Sid. Particolare importante da descrivervi, è l'assoluta linearità di movimento concessa ai due caratteri: possono muoversi soltanto avanti e indietro lungo il percorso, saltare e accovacciarsi; non c'è assolutamente traccia di movimenti in profondità, se non in particolari casi come l'attraversamento di porte. Penso che per questo tipo di gioco un buon numero di fotografie sia più utile di molte parole, quindi non spreco altro tempo e vi lascio alle immagini che mi sono costate tanta fatica.


Come potete vedere, la qualità grafica della versione non "pompata", non è poi da buttar via, se ci si dimentica della grafica interlacciata.


I fondali in parallasse sono veramente ben realizzati e mostrano quello che effettivamente vi attende.

Quale delle tre è più?



Queste tre foto vi mostrano le differenze ottenibili a seconda della configurazione posseduta. La prima a sinistra è la versione per DirectDraw con i dettagli al minimo; al centro la stessa versione, ma con i dettagli al massimo. L'ultima a destra è la versione per 3Dfx, più bella, più giocabile e più fluida.

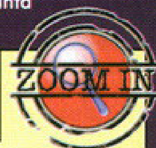


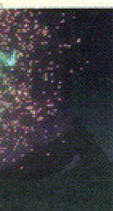
- ✗ Scegliete la ragazza, è molto più agile e dinamica.
- ✗ Usate spesso e volentieri la sua capacità di realizzare un doppio salto.
- ✗ Non cercate di fare tutto di fretta, non c'è mai un limite di tempo.
- ✗ Guardate bene ogni angolo di ogni livello, c'è sempre qualche sorpresa; come, per esempio, una stanza segreta poco dopo l'inizio del terzo livello.

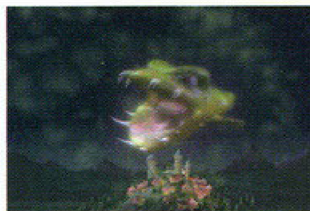


Rayman (Ubisoft): Il più bel gioco di piattaforme mai realizzato per PC, grande grafica e grande giocabilità; un po' arduo da completare.

Earthworm Jim (Shiny Entertainment): Dai creatori di MDK un arcade divertente e ben realizzato.









realizzata.



Imperium Galactica

Inventiamo un cocktail: prendiamo un PC, ci infiliamo pianeti, stelle, buchi neri e nebulose; condiamo il tutto con astrocarghi, stazioni orbitanti, colonie interplanetarie, navi da combattimento e l'ipertecnologia del terzo millennio e otterremo un fantastico mondo degno delle migliori produzioni fantascientifiche. La solita solfa, direte voi? Aspettate di vedere Imperium Galactica, e ne riparleremo...

A cura di Davide "Maska" Mascaretti



Molto spesso riceveremo sul ponte di comando messaggi non del tutto inerenti il nostro lavoro. Fa comunque piacere sentire la propria moglie di tanto in tanto.



Le informazioni che potremo ottenere riguardo le nostre colonie ci permetteranno di visionare i loro problemi, giallo: piccolo problema, rosso: grande problema.

Quanti titoli strategici ambientati nello spazio avrò visto negli ultimi sei mesi!?! Come affermò il BDM nell'editoriale del mese scorso, pare che di questi tempi l'originalità scarseggi. Nel corso degli anni un gran numero di software house ha dato la propria interpretazione riguardo la conquista dello spazio, proponendo interfacce diverse, concept di gioco più o meno simili e differenti stili per la rappresentazione grafica di navi e colonie. Ho comunque notato la presenza in tutti questi prodotti di elementi comuni che, a quanto pare, risultano piuttosto fondamentali per questo genere di giochi. In primis, si può constatare l'importanza data generalmente alla colonizzazione di nuovi pianeti o alla loro conquista (anche perché sennò dove sarebbe il divertimento?), poi emergono i vantaggi che il commercio offre a qualsiasi tipo di sviluppo (da quello militare a quello civile). Potrebbero mancare alieni? Pensate ancora quindi che sia tutta rose e fiori la vita di un colonizzatore? Sono sicuro di no: le guerre non mancano nel nostro piccolo mondo, figuriamoci nello spazio... Secondariamente non si può restare indifferenti all'imponenza manifestata da gran parte dei nomi affibbiati ai giochi di questo genere. E come volevasi dimostrare, il titolo recensito in queste pagine ne è l'esempio più lampante: Imperium Galactica (dà i brividi, non c'è dubbio...) Comunque sia, non sarà di certo l'insieme di due parole a condizionare la gelida obbiettività del sottoscritto (solo la faccia del Caravaggio stampata su carta può farlo...) per questo, consapevole del fatto che l'abito non fa il monaco, mi butto di capofitto in questa recensione. Partiamo quindi col parlarvi della trama (tappa quasi sempre fissa per ogni recensore). Siamo nel terzo millennio e la civiltà umana ha ormai raggiunto un livello di sviluppo sia tecnologico che sociale da far invidia pure agli dei. La pace regna sovrana nell'impero, ma - c'è sempre un "ma" - non per questo l'espansione dell'uomo si è fermata. Anzi - per la serie: il lupo perde il pelo ma non



Quando l'area di spazio che potremo controllare si farà abbastanza ampia, un utile opzione di zoom ci eviterà forti mal di testa.

TEST



La mappa Stellare: le circonferenze tratteggiate rappresentano il raggio di rivelazione dei nostri radar, entro i quali nulla ci sfugge.


Prima di qualsiasi scontro con flotte aliene si potrà scegliere la disposizione iniziale delle nostre navi in base ad una gamma di tattiche offerte dal computer.


Durante le battaglie spaziali potremo dar sfoggio alle nostre abilità di strateghi attraverso l'ausilio di semplici ed intuitivi comandi.


Un panorama notturno della nostra colonia di Centronom.

il vizio - "l'istintiva necessità" di allargare i propri domini è lungi dall'essere estinta. Nessun problema, basta trovare pianeti idonei alla vita umana e costruirvi nuove installazioni coloniali. Però -c'è sempre un però - l'uomo non aveva fatto ancora i conti con le creature di altri mondi che, "te pareva", non esiteranno a mettergli i bastoni tra le ruote (sia chiaro che comunque non tutti gli alieni esistono per guastarci la festa, c'è anche chi vive di buone maniere). Impersoneremo il ruolo del sottotenente Dante (il nome ci suggerisce che effettivamente la nostra carriera sarà un vero e proprio inferno...) il quale, incaricato di ripristinare l'ordine sul pianeta Achilles, verrà inviato nei pressi del confine tra lo spazio di proprietà dell'Impero e quello occupato dai temibili Garthog.

Come avrete sicuramente notato nulla di nuovo viene offerto dalla trama (ci abbiamo fatto l'abitudine), ciò nonostante il titolo della GT Interactive vanta una struttura di gioco piuttosto particolare. Non sarà il massimo dell'originalità, ma nonostante ciò, il mix concepito dalla Digital Reality intrecciando pura strategia a qualche ingrediente da adventure, se ben dosato, non può essere considerato di certo una cattiva idea. Mi spiego. Premettendo innanzitutto che il gioco è interamente gestito in tempo reale, vale la pena sottolineare che durante l'avanzamento degli eventi e mentre noi ci daremo da fare per gestire le colonie in nostro possesso, capiterà molto spesso che ci vengano assegnate missioni di ogni genere (dalla scorta di cargo, all'isolamento per quarantena di colonie infestate da virus, al salvataggio di trasporti aggrediti da pirati, all'inseguimento di ribelli), il tutto contornato da animazioni


Una giovane e piccola colonia che ha bisogno di tutte le nostre attenzioni. Da questa schermata decideremo il fututo dell'insediamento.

ALTERNATIVA

Master of Orion II (Microprose): Questo è il gioco che più si avvicina come struttura al titolo della GT. Un capolavoro che però perde il confronto con quest'ultimo per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Comunque altrettanto completo.

Star General (SSI): Strategico di medesima ambientazione strutturato come il più classico dei wargame. Esagoni a iosa, e tante razze aliene, bello e niente di più.



Il gioco inizialmente risulterà piuttosto complesso. La vera difficoltà consiste nel trovare il miglior compromesso tra spese e risparmio per far fronte agli imminenti attacchi dei Garthog. Ecco qualche consiglio:

- ✗ Appena iniziate la carriera come sotto-tenente, visualizzate la colonia di Achilles e riparate solamente la Fire Brigade che, successivamente, si occuperà delle riparazioni degli altri edifici senza nulla togliere ai fondi;
- ✗ Al primo attacco degli alieni richiedete rinforzi al vostro superiore, la battaglia sarà più agevole;
- ✗ Appena potete costruite una banca sulla superficie di un vostro pianeta e vedrete che i vostri introiti totali verranno raddoppiati;
- ✗ Nei combattimenti date molta importanza al raggio di fuoco dei vostri avversari, potrete così effettuare utili manovre di accerchiamento senza subire danni;
- ✗ Appena vedete che le variazioni demografiche di una colonia sono in positivo, aumentate il grado di tassazione di un livello; quando si manifesterà un'eventuale emigrazione, abbassatelo.
- ✗ Congelare spesso il tempo si rivelerà utilissimo per evitare inutili perdite di tempo di gioco per decidere le adeguate strategie da compiere, anche in combattimento.



Tre titoli dello stesso genere messi a nudo



	MASTER OF ORION II	STAR GENERAL	IMPERIUM GALACTICA
Gestione dell'area di gioco	universo composto da sistemi solari contenenti più pianeti	pianeti sparsi su mappe suddivisi a esagoni	pianeti sparsi in un universo non vincolato
Gestione temporale	tempo intervallato	turni di gioco	tempo reale
Missioni predefinite	NO	SI	assegnate durante il gioco
Settaggio parametri di gioco	dimensioni universo, numero razze partecipanti, difficoltà, ricchezza risorse minerarie, livello tecnologico	dimensioni universo, numero razze partecipanti, difficoltà, densità pianeti nello spazio, denaro di partenza, livello di esperienza	non implementato
Help on line	SI	NO	NO
Numero razze	13 + custom	7	non c'è possibilità d'avviare la campagna con altre razze
Diplomazia	SI	SI	NO
Progresso Tecnologico	militare e civile	solo militare	militare e civile
Gestione forza lavoro	molto importante	non supportata	necessita di poca attenzione nelle colonie
Condizioni climatiche nei vari pianeti	vincolante	molto vincolante	poco vincolante
Gamma di strutture edificabili	molto vasta	scarsa	vasta
Flotte spaziali	sono disponibili diverse classi di navi progettabili a piacere	16 navi per razza	5 classi di navi spaziali equipaggiabili a piacere, disponibili più versioni per classe
Capacità particolari delle flotte	le prestazioni possono essere incrementate dalla presenza di leader a bordo	progressione del livello di esperienza per ogni singola nave	condizionate dall'equipaggiamento in dotazione
Combattimenti spaziali	tempo: turni di gioco, area di gioco: a quadri, comunicazioni: NO	tempo: turni di gioco, area di gioco: a esagoni, comunicazioni: NO	tempo reale, area di gioco non vincolata, comunicazioni: SI
Combattimenti terrestri	gestito automaticamente	tempo: turni di gioco, area di gioco: a esagoni	tempo reale, area di gioco non vincolata



Ogni colonia ha un governatore, e ognuno di essi potrà essere da noi contattato. Le comunicazioni hanno un ruolo molto importante in IG.



Production!!! Possiamo decidere di costruire fino a cinque tipi diversi di navi spaziali, e per ogni tipo fino a sei versioni.



La cura dei particolari che i programmatori hanno ottenuto è veramente gratificante.



Attenzione! Lavori in corso. Presto in questa colonia sorgerà un importante porto per il transito di navi commerciali. Soldi! Soldi! Soldi!

in FMV. Tutto ciò si aggiunge alla già complessa ed impegnativa gestione dello sviluppo commerciale, civile e militare delle colonie (che da solo basterebbe...), attribuendo varietà e dinamicità alla struttura di gioco. In più, durante il proseguimento della nostra carriera, dovremo far fronte ad un mistero che ci accompagnerà per tutto il gioco (un incubo ricorrente e il sospetto della presenza di una spia all'interno della nostra flotta). Di conseguenza il tempo, nel suo inesorabile avanzare, scandirà gli eventi che comporranno quella che è praticamente la storia da noi interpretata. E qui sta il punto, un'avventura nel gioco strategico o, se mi è concesso, "un'avventura strategica".
Con questo non voglio che vi siamo malintesi. Nulla viene tolto a quella che è la componente strategico-tattico-finanziaria-gestionale, anzi in Imperium Gactica oltre che farla da padrone, questa si dimostra la più completa mai vista.
Seduti nel ponte della nostra astronave potremo controllare qualsiasi aspetto del gioco: l'avanzamento del tempo congelandolo o velocizzandolo, inoltre attraverso una vasta gamma di schermate si agirà per spostare flotte, costruire edifici e avviare nuovi progetti di ricerca. La schermata più importante è costituita dalla mappa stellare che visualizzerà tutto ciò che si muove nell'area da noi gestita (in progressivo aumento man mano che avanzeremo di grado): qui decideremo attacchi , spostamenti e visioneremo qualsiasi movimento entro i raggi del radar. Selezionando una colonia, avremo la possibilità di visualizzare l'insieme di edifici che la compongono avviando il progetto di nuove installazioni secondo le nostre esigenze (anzi, non le nostre, ma quelle dei coloni). E' presente una vasta gamma di costruzioni ognuna con proprie peculiarità (fonti energetiche, edifici residenziali, d'intrattenimento, di ricerca o sviluppo, stazioni spaziali per il commercio o per le manovre militari). Una sezione informativa ci consentirà di visionare tutte le informazioni riguardanti i pianeti consentendoci così di ovviare a tutti i problemi che possono assillare una colonia. La schermata degli equipaggiamenti darà la possibilità di "manipolare" tutte le navi in nostro possesso, creando nuove flotte, unendo quelle già esistenti, equipaggiando le singole navi con nuove armi, scudi, radar e altre amenità, infine potremo gestire le armate terrestri presenti in ogni colonia. Inutile dire che attraverso la ricerca ci potremo avvalere di nuove scoperte tecnologiche, sebbene potremo occuparci dell'amministrazione o dell'avviamento di qualsiasi progetto solo dopo aver raggiunto il grado di comandante. Questo è in maniera sommaria ciò che ci offre l'interfaccia per la gestione delle colonie e di tutte le nostre ricchezze, ma per quanto riguarda i combattimenti? Nel momento in cui attaccheremo o verremo attaccati nello spazio, lo schermo assumerà un aspetto diverso. Una finestra ci consentirà di controllare le nostre navi, con la possibilità di ordinare l'attacco di uno specifico bersaglio o lo spostamento in un determinato punto del "campo di battaglia", il tutto ovviamente in tempo reale. Sarà la stessa cosa anche per i combattimenti sulla superficie dei pianeti tra unità terrestri, dove ci concentreremo sulla difesa o l'attacco delle colonie interessate. E poi ditemi che non siamo di fronte a un gioco completo!!!



RAM MINIMA	18 MB
CPU	Pentium 90
VIDEO	SVGA (640x480) (320x200)
AUDIO	SoundBlaster o compatibili + Midi
CONTROLLI	mouse, tastiera
NOTE	Solo per MS-DOS
SOFTWARE HOUSE	GT Interactive Software



92

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Se fino ad ora pensavate (come il sottoscritto) che Master of Orion II fosse il miglior gioco strategico con ambientazione spaziale presente sul mercato, vi assicuro sbagliavate!!! Imperium Galactica unisce ad una già collaudata struttura di gioco, già di per sé migliorata, un insieme di elementi avventurosi che elevano il coinvolgimento fino alle stelle. Le animazioni che saltuariamente potremo ammirare non fanno altro che abbellire il tutto, rendendo il giocatore partecipe a quella che sembra essere una vera e propria storia di fantascienza. La varietà delle missioni aggiunta al gran numero di cose che si possono fare nell'ambito gestionale si possono riassumere in una sola parola: completezza, sinonimo di programmazione impeccabile e ovviamente grande divertimento.
Inoltre il fatto che l'avanzamento della nostra carriera condizioni gradualmente il controllo di tutte le potenzialità offerte dal prodotto, consentendo un progressivo apprendimento di tutte le funzioni, non può che essere ben accetto, anzi, rende il tutto più realistico e appagante. Graficamente siamo su livelli molto alti, forse Imperium Galactica è il migliore nel suo genere, sebbene il sonoro offra un motivo d'atmosfera che però è sempre lo stesso ed effetti nella media.
Trovare difetti non è stato facile e forse non possiamo neanche considerarli tali, come per esempio l'impossibilità di salvare durante i combattimenti, e quella di congelare il tempo durante le battaglie terrestri. Una cosa è certa, non bisogna farsi prendere dalla frustrazione perché si sa, le difficoltà iniziali, una volta superate, sfociano in totale soddisfazione e piacere, e Imperium Galactica ne offre a volontà.




E ora iniziamo il viaggio verso casa, dopo aver completato l'opera di distruzione.


In basso potete vedere l'effetto delle nuvole, peccato che sembri più uno specchio d'acqua.


Il tramonto è l'ideale per iniziare una nuova missione, infatti si arriverà all'obiettivo in piena notte e nessuno potrà vedervi.

COMANCHE 3

Comanche 3 è arrivato in redazione giusto il giorno prima di uno dei weekend più distruttivi dell'ultimo periodo, che ci sia qualche strana relazione tra questi avvenimenti?

DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Ma, non riesco a stabilire una connessione diretta, vi posso solo dire che quando si è a casa da soli per sei giorni, quando non si è mai andati a letto prima delle cinque e mezza della mattina, poi se ne pagano le conseguenze il sabato sera in discoteca (specialmente se la persona con cui vai si imbosca con la sua amata appena la incontra e resuscita dopo due ore... vero Stefano?) (beh, diciamo che sono stato letteralmente "rapito" NdBDM) e il martedì successivo.

Tralasciamo il sabato sera per evitare di tornare a sbattere la testa contro la parete per l'occasione perduta (chi ha orecchie per intendere, intenda, gli altri...) per arrivare al martedì, cioè oggi, il giorno in cui sto scrivendo la recensione che deve essere pronta per il pomeriggio. Qui viene il bello, in questo momento non mi ricordo assolutamente come diavolo si faccia a tenere gli occhi aperti e impostare una recensione seria e approfondita. Uhm, chissà se due caffè servono a qualcosa... zzzzzzzzzzz.

Aaargh è tardissimo, sveglia, ritmo, secchio d'acqua in testa e qualsiasi altra cosa possa servire per restare svegli sono ben accette. Dunque, siete fortunati per il fatto che io abbia abbondantemente provato Comanche 3 in redazione e nei pochi momenti liberi dei giorni scorsi, quindi qualche cosa posso anche raccontarvela.

Tutti voi ricorderete un certo giochino chiamato "Comanche: Maximum Overkill"; bene, dopo un non meglio identificato seguito, è giunto il momento della pubblicazione del capitolo numero tre.

Il primo Comanche destò un certo scalpore ai tempi della sua uscita soprattutto per la sua qualità grafica (fasulla a dire il vero, per mag-



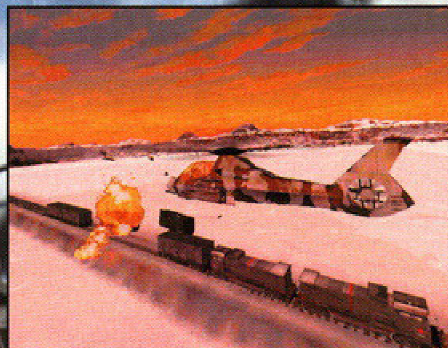
Voxel Space, cos'é?

Uso queste poche righe a mia disposizione per il box di approfondimento per descrivervi la tecnologia Voxel.
Innanzitutto la definizione: Voxel significa Volume pixel. Con questo si intende un pixel (che voi tutti conoscete come un punto dello schermo solitamente definito da due dimensioni) che contiene informazioni per tre dimensioni: altezza, larghezza e profondità.
Quindi per disegnare oggetti tridimensionali non serve definire dei poligoni, ma semplicemente la profondità di ciascun pixel. I vantaggi derivano dal fatto che le informazioni necessarie (e conseguentemente il numero dei calcoli a carico del processore) sono inferiori ai classici metodi di rendering. Il difetto è rappresentato proprio dal fatto che i pixel, acquisendo la terza dimensione, si ingrandiscono notevolmente. Questo è in sintesi il funzionamento del Voxel, engine molto usato anche per applicazioni mediche. Peccato non avere più spazio (e soprattutto tempo) a disposizione per fornirvi più dettagli, magari più avanti realizzeremo uno speciale sulle tecniche di rendering.

ALTERNATIVA

AH-64D Longbow (Jane's Combat Simulations/Origin): indiscutibilmente il miglior simulatore di elicottero in circolazione, sia dal punto di vista grafico che simulativo. Interessante notare come i due titoli proposti in questa alternativa si riferiscano a differenti modelli di elicottero.

Hind (Digital Integration): prodotto di ottimo valore, anche se con una qualità grafica inferiore alla fedeltà della simulazione, forse non ha avuto il successo che si meritava per colpa di Longbow.


L'attacco al treno, sembra di essere i protagonisti di un western.





8 MB



Pentium 100Mhz



VGA (320x200 e 320x400), SVGA (640x400 e 640x480)



Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati e musiche MIDI



Mouse, Joystick, Tastiera



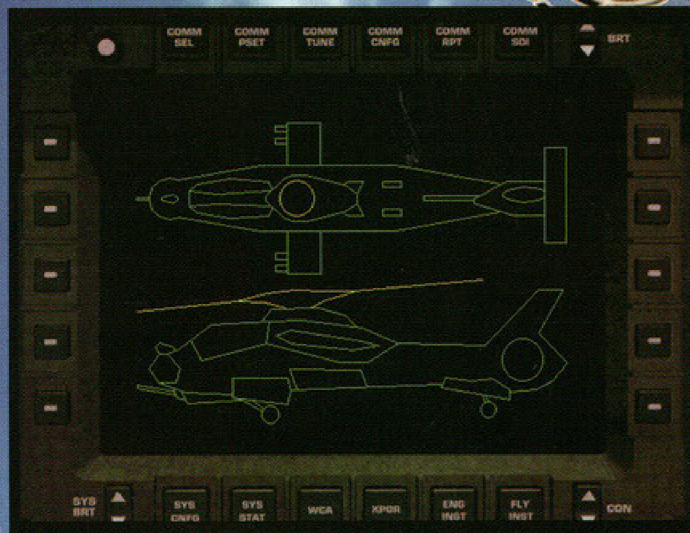
Raccomandato CD-ROM 8x, Pentium 166Mhz







Prima di ogni missione vi viene mostrata una dettagliata mappa del territorio da sorvolare.

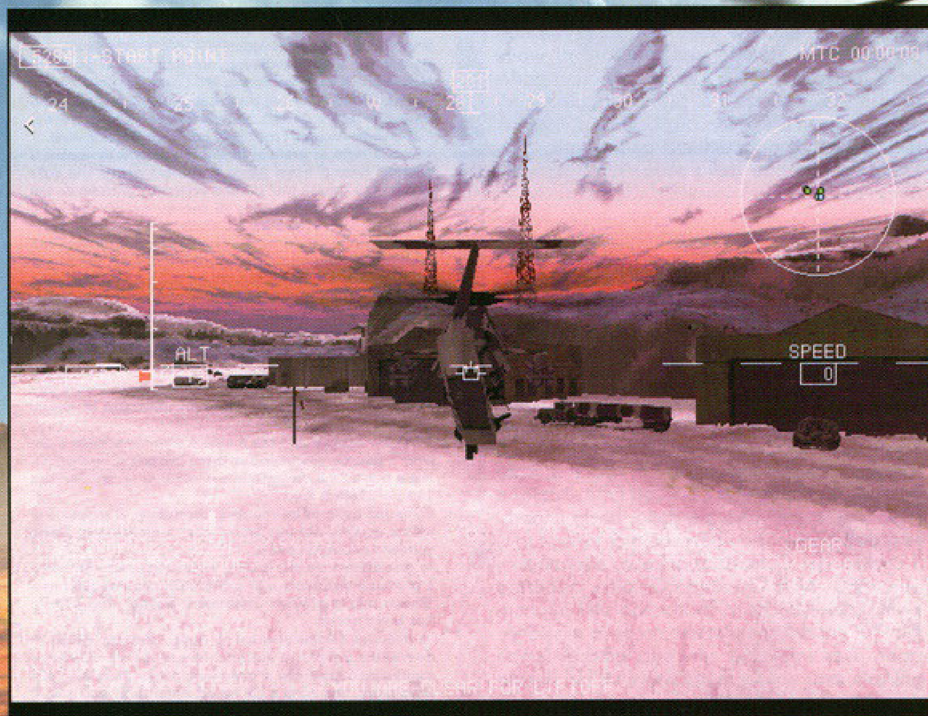


Questo è l'ingrandimento dell'MFD relativo allo stato del vostro elicottero.

giori informazioni date un'occhiata al box apposito che al momento non ha ancora un nome, una collocazione e un'esistenza) (sei proprio serio e professionale oggi eh? NdBDM) e per la giocabilità.
Proprio in questo momento mi è venuto in mente che non vi ho ancora detto che Comanche 3 è un simulatore di elicottero, precisamente di un Boeing Sykorsky RAH-66 Comanche, l'elicottero tecnologicamente più avanzato in dotazione all'esercito americano.
I precedenti prodotti della Novalogic (Comanche 1 e 2, Armored Fist e F-22 Lightning 2), software house realizzatrice, erano tutti improntati sulla qualità grafica e sulla giocabilità, lo spazio a disposizione del realismo era veramente poco. Con Comanche 3 si è cercato di ovviare a questo problema, sviluppando l'engine assieme a degli ingegneri direttamente coinvolti nello sviluppo del vero elicottero del ventunesimo secolo, riuscendo a ottenere un comportamento del velivolo abbastanza realistico. La ricerca delle leggi fisiche non è comunque stata disperata, non c'è stata un'affannosa rincorsa al titolo madre di tutte le simulazioni realistiche, il trono è stato volutamente lasciato a Longbow, seguito a ruota da Hind. Tutto questo discorso per arrivare a dirvi che Comanche 3 si colloca circa a metà strada tra una simulazione ultra-realistica e un arcade. L'immediatezza è forse una delle caratteristiche principali di questo gioco, infatti, nella confezione troviamo un semplice manuale di circa ottanta pagine ben realizzate che illustrano tutti gli aspetti fondamentali e forniscono le informazioni di base necessarie per pilotare (seppur virtualmente) un elicottero. Una Key Reference Card semplice e utile (per intenderci: non quattro tastiere come in EF2000, solo una decina di tasti essenziali più qualche altro per le visuali esterne) completa la documentazione che risulta essere pratica, essenziale e, allo stesso tempo, completa.
Una volta installato il gioco e dopo aver impostato le opzioni relative a scheda audio (vivamente consigliata una dotata di wave table) e video, vi potete gustare l'introduzione animata per poi giungere al primo menù che è poi quello adibito alla scelta del vostro alter ego virtuale. Il secondo disponibile è quello principale che vi permetterà di scegliere una missione di allenamento, di affrontare una delle quattro campagne disponibili, di combattere in multiplayer o di vedere un filmato descrittivo del Comanche.
Le missioni di addestramento sono in tutto cinque e sono ambientate in territori non particolarmente ostili sopra i quali potete impratichirvi con il metodo di controllo e acquisire il giusto "feeling" con la vostra "bestia alata": la prima

HELP

✗ Che dirvi, il solito prendete il manuale e imparatelo a memoria? No, non serve, basta che seguiate attentamente le missioni di allenamento e completiate gli obiettivi proposti.
✗ Non è assolutamente difficile impadronirsi dei comandi del Comanche, quindi non fatevi prendere dal panico e imparate quella decina di tasti che vi servono per controllarlo.
✗ Volate sempre il più basso possibile, è importantissimo restare nascosti il più possibile e saltare fuori al momento opportuno per l'attacco.
✗ Evitate di stare immobili troppo a lungo, prendervi sarebbe come sparare a una gallina.



Il cielo è realizzato veramente bene, notate le sfumature che vanno dal rosso all'azzurro.



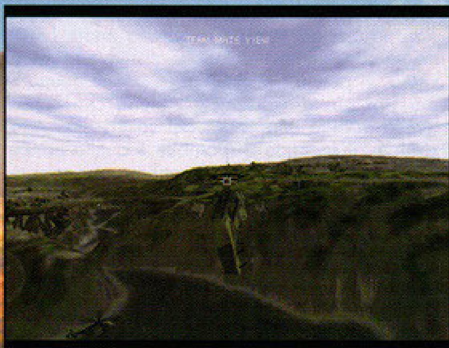


Un bel ponte devastato e un canyon da attraversare a tutta velocità, favoloso!



Accampamento nemico a ore 12, non mi resta che impostare i puntatori a infrarossi e fare fuoco.

di queste è poi completamente descritta dal manuale (sarete quindi pronti a volare tranquillamente in poco tempo, senza dover spendere nottate nella lettura di trattati fisici e militari).
In queste fasi di pratica non dimenticate mai il vecchio detto: "More sweat in training, less blood in battle" che, tradotto, vuol dire "Più sudore in allenamento, meno sangue in battaglia".
Queste belle e rassicuranti parole vi rimarranno in testa anche quando deciderete di affrontare una delle trentadue missioni disponibili divise in quattro campagne diverse tra loro per obiettivi, scenari e situazione storica.
L'impostazione già vista in F-22 è stata mantenuta: ciascuna missione è legata con un filo logico alle altre e quindi affrontarle nell'ordine prestabilito dovrebbe essere la cosa migliore, se però preferite una completa libertà di scelta, sappiate che l'avete; se volete catapultarvi all'ultima missione dell'ultima campagna, potete farlo.
Ognuna delle quattro campagne corrisponde anche a un diverso territorio e a una differente condizione climatica e temporale, ottimi ingredienti che forniscono una certa varietà all'azione.
Dopo avervi descritto la parte "terrestre" di Comanche 3 (che riprenderò in mano più tardi quando vi parlerò del multiplayer), mi sembra anche il caso di descrivervi l'aspetto che forse vi sta più a cuore, ovvero la grafica e il relativo engine.
Tutti voi vi ricorderete del famigerato Voxel Space, con tutti i suoi pregi, ma anche con i suoi difetti I quali, seppur in misura minore, sono presenti nella seconda evoluzione, il Voxel Space 2, engine grafico di Comanche 3. Il risultato finale è sicuramente migliore del precedente, anche se il difetto dei pixel grossi come case non è sparito, si è solo attenuato.
Complessivamente abbiamo un paesaggio ben definito, ricco di particolari e di oggetti come edifici, aeroporti, piattaforme, alberi e cespugli. Il territorio e il cielo sono stati realizzati con la tecnica Voxel, non è accaduto lo stesso per i mezzi volanti, ossia elicotteri e aerei, modellati con un classico motore poligonale (molto probabilmente per avere velivoli ben definiti anche con visuali ravvicinate).
Le risoluzioni disponibili variano da una scarna 320x200, praticamente inutile vista la scarsa qualità, fino alla ricca 640x480 che, grazie al sapiente uso dei colori, è un vero spettacolo per gli occhi, a patto però di non essere troppo vicini al suolo o a una costruzione. Da segnalare la possibilità di variare la quantità e la qualità del dettaglio per permettere un piacevole volo anche ai possessori di sistemi non troppo potenti.
Dopo la grafica è d'uopo parlare del sonoro, costituito da decine di dialoghi digitalizzati tra voi, i vostri compagni e la torre di controllo oltre che da numerosi effetti sonori di pregevole fattura. Le musiche sono in formato MIDI e i possessori di schede audio dotate di wave table (come le AWE 32 e 64) potranno godere di appositi sound font per una qualità musicale veramente elevata. Importante sottolineare che l'accompagnamento audio varia d'intensità a seconda della situazione che state affrontando in quel momento, da tranquilla in volo libero a concitata ed esaltante in fase di combattimento.
Nella prima parte di questa recensione vi raccontavo del fatto che Comanche 3 è un titolo a metà strada tra una vera simulazione e un arcade. Volando si ha proprio questa sensazione, anche selezionando l'opzione Advanced Flight Model, piuttosto che Easy Flight Model; le differenze ci sono ma non sono poi molte. Anche la strumentazione di bordo (e il suo funzionamento) sono piuttosto semplici e improntate più a un veloce utilizzo per non spezzare eccessivamente l'azione tanto che, come vi ho già detto, basta imparare a memoria giusto una decina di tasti.
Il cockpit del Comanche è bello, soprattutto i due MFD (Multi Function Display, schermo multi funzione) che vi forniscono utili informazioni ai fini del completamento della missione.
Dopo aver volato per un certo lasso di tempo potreste aver voglia di visionare un bel filmato descrittivo dell'elicottero in questione, bene sappiate che ne trovate uno cliccando (dal menù principale) sull'opzione Comanche Overview.



La visuale da dietro è forse la più divertente, purtroppo non si ha un buon controllo dell'elicottero.

Come ultima cosa, vi devo parlare della modalità multiplayer che permette fino a otto giocatori di giocare collegati in rete, via Internet (utilizzando il Kali Server, un programmino molto conosciuto dai giocatori di Descent) o due collegati tramite porta seriale o via modem.
Fin qui tutto normale, direte voi, ormai quasi tutti i videogiochi prevedono queste opzioni. Certo, vi do ragione, però Comanche 3 necessita di solo una copia del gioco, indipendentemente dal numero di giocatori, basta installare i file necessari al multiplayer sull'hard disk e lanciare il programma di configurazione; bello no? Speriamo che altre software house seguano l'esempio della Novalogic, potrebbe essere il vero trampolino di lancio per il gioco in rete.
Bene, sono riuscito ad arrivare alla fine connettendo ancora qualcosina (tenete presente che è da poco passato mezzogiorno, non è notte inoltrata), non mi rimane altro che scrivere il commento e posso tornare a dormire. Anzi no, devo andare in redazione a portare l'articolo; ci arriverò?



86

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Beh, se state leggendo questo commento vuol dire che tutto è andato per il verso giusto, quindi potete smetterla di preoccuparvi per me. Leggendo il voto avrete capito che Comanche 3 mi è piaciuto, ma non fino al punto di premiarlo con il riconoscimento "PC Game Garantito".
Perché? Principalmente perché il prodotto ottiene valori buoni in tutti i campi, ma non eccelle in nessuno, esaminiamo assieme i parametri principali di valutazione.
Prima di tutto la grafica; quello che dovrebbe essere il punto di forza (il Voxel Space 2) si rivela essere una delle pecche più grosse per via dell'eccessiva grandezza dei pixel. E' inutile che tentino di convincerci dicendo che questa seconda evoluzione ha eliminato il problema, lo ha semplicemente ridotto e, alla luce degli ultimi prodotti con grafica tridimensionale (soprattutto quelli accelerati per 3Dfx), rimane eccessivo, soprattutto pensando al fatto che non essendo un engine poligonale non potrà mai essere accelerato e abbellito da nessuna scheda 3D. Con questo non voglio però dire che la grafica sia brutta, anzi, semplicemente non è quella gran meraviglia come può essere quella di F-22 Lightning 2 (una domanda sorge spontanea: la software house è la stessa, le similitudini tra i due prodotti ci sono, perché non utilizzare lo stesso engine?).
Oltretutto bisogna dire che il tutto è veramente lento e per poterci giocare decentemente avete bisogno di un Pentium 166 e per tutto il dettaglio in 640x480, di un bel Pentium 200 con 32MB di RAM.
Come già detto all'interno della recensione, il sonoro è di ottima qualità, con una wave table e un'impianto Dolby Surround andrete in estasi.
La giocabilità è più che buona, volare con questo elicottero è piuttosto divertente e si soffre della classica sindrome "finisco solo la prossima missione e smetto", che porta a fare le ore piccole.
La difficoltà complessiva non è troppo elevata, anche se dovrebbe garantire parecchie ore di divertimento soprattutto a quelli che si avvicinano per le prime volte alle simulazioni, non certo a chi ha già finito Longbow, Hind e relativi data disk.
Per dirla in poche parole: se il primo vi è piaciuto, questo è meglio, se volete un simulatore non complesso, Comanche 3 fa per voi; se avete Longbow o Hind, teneteveli stretti.





AZIONE, STRATEGIA, COMBATTIMENTO

CONQUEST EARTH

I GIOVIANI ATTACCANO
GLI UMANI SI DIFENDONO
DA CHE PARTE STAI?



CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
MINIMO: PENTIUM 90
O SUPERIORE, 16 Mb RAM,
SVGA, 40 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD-ROM 4X
RACCOMANDATO: PENTIUM
166Mhz, 16 MB RAM, SVGA,
40 Mb LIBERI SU HD, CD-ROM 6X,
TASTIERA E MOUSE,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILI.

£ 99.900

EIDOS INTERACTIVE

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



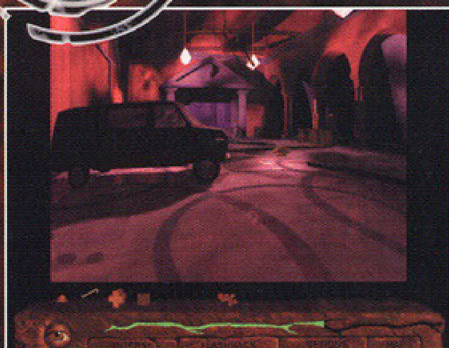


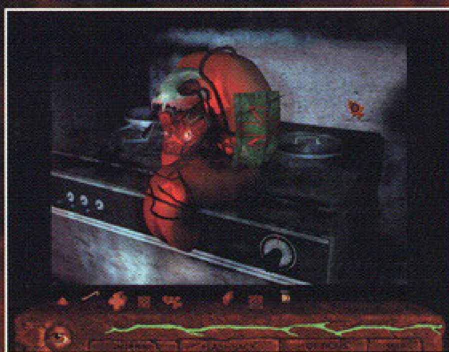
HARVEST OF SOULS

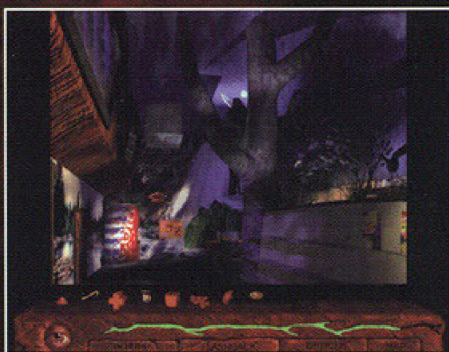
Raccolta d'anime... mmmh, non credo che si riferisca a qualche nuova coltivazione, io di campi di anime non ne ho mai visti. Che sia il cattivone di turno che, non sapendo cosa fare, si è messo a collezionare anime come fossero figurine?

Celo, celo, manca, celo...

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI


Ancora non ho capito bene che cosa c'era una volta in questo magazzino, ma sono sicuro che quello è il furgone dei miei amici.


Questo è solo uno dei pupazzi tribali che Darkcloud ha disseminato per il villaggio.


Non c'è che dire, i "Cycloniani" erano davvero eccentrici. Pensate che questo dovrebbe essere uno spaccio d'alimentari.

Essere amici dei componenti di un gruppo rock è eccitante e porta a vivere delle esperienze fuori dall'ordinario; inoltre, ce la si può tirare con gli amici e fare colpo sulle ragazze. Questo sicuramente è quello che pensava il protagonista di Harvest Of Souls prima che arrivasse quella maledetta lettera che lo invitava a unirsi al gruppo per finire insieme le vacanze estive. Lui (voi) ne era già al corrente, sapeva che i suoi amici si erano trasferiti per l'estate in un posto isolato, un paesello di duecento abitanti sperduto nella desolata pianura dell'Arizona, ma non ne ricordava il nome. Si erano recati in quel luogo perché pensavano che fosse l'ideale per trovare l'ispirazione e la giusta concentrazione per il loro primo disco; inoltre l'ambiente rappresentava un perfetto set naturale nel quale girare dei videoclip. Quell'invito, però, proprio non se l'aspettava, non capiva perché lo avessero invitato; sarebbe stato d'intralcio per il loro lavoro e poi, nella lettera, c'erano continui riferimenti a strane sparizioni e miti indiani. Colto dalla curiosità il nostro alter ego fece le valige, saltò sulla sua vecchia motocicletta e partì per quello strano villaggio di cui ora sapeva il nome: Cyclone. Qui, come nella migliore tradizione adventure, entrate in azione voi. Arrivate a Cyclone, parcheggiate il vostro catorcio a due ruote ed entrate (sospettosi) nella reception del motel. L'accoglienza è delle migliori: dietro il bancone c'è un uomo sulla quarantina armato di mazza da baseball che vi minaccia di sbattervi fuori all'istante se non cacciate i soldi. Come se non bastasse, ha un biglietto per voi con su scritto "I tuoi amici ti stanno aspettando, solo un guerriero potrà salvarli"; non c'è che dire, quello che avete di fronte si presenta come un week-end all'insegna del relax e, infatti, per prima cosa, vi recate nella vostra stanza e vi fate una sana dormita (tempestata da incubi ovviamente). La mattina seguente (mattina? Qui il cielo è sempre verde cupo...), finalmente, potete cominciare a esplorare il paese. Girando per le vie di questo villaggio fantasma vi renderete conto immediatamente che non c'è anima viva con la quale dialogare. I negozi, le abitazioni e i magazzini sono completamente deserti, ma sembrano tutti edifici abitati fino al giorno prima, come se i residenti fossero scomparsi da poco. Continuando a indagare (a dir la verità vi verrà rivelato subito perciò non crediate che vi stia rovinando la sorpresa) scoprirete che nella miniera d'argento, intorno alla quale è cresciuto il paesello, si trovano delle gallerie artificiali costruite secoli prima dai nativi americani. In seguito a questa scoperta, fatta qualche anno prima del vostro arrivo, sono avvenuti diversi fatti sempre più inspiegabili, fino alla scomparsa di diversi abitanti all'interno della Bocca del Diavolo (l'ingresso delle grotte indiane). Beh, a quanto pare sembra che adesso non sia rimasto più nessuno e, cosa che vi scoccia parecchio, pure i vostri amici hanno seguito il destino degli abitanti; come salvarli? Come avete potuto leggere, la trama è piuttosto complessa (spero di essere stato abbastanza chiaro) e a questo punto è doveroso fare una precisazione. La maggior parte di voi non sa che HOS è in realtà Shivers 2. Il numero due, però, non vi deve trarre in inganno perché non si tratta affatto del seguito di Shivers (e chi ha giocato al primo titolo della serie si sarà sicuramente accorto, infatti, che la trama non centra niente), bensì lo si potrebbe definire come il secondo titolo di una collana di avventure. Perché questa scelta? Be', "shivers" in inglese vuol dire "brividi" e, guarda caso, i due titoli usciti sotto questo nome sono due avventure horror: la prima rivolta a un pubblico più giovane e questa, invece, per un pubblico (abbastanza) maturo. In HOS, il vostro scopo è quello di raccogliere dodici bastoni rituali indiani (Bahos) e portarli nel cuore della Bocca del Diavolo. Ogni bastone si trova in una delle dodici locazioni e, per venirne in possesso, dovrete risolvere uno dei dodici puzzle. Esatto, ho detto puzzle; in HOS di enigmi ne troverete davvero pochi, mentre sarete sommersi da classici puzzle. Se odiate questi ultimi vi conviene girare pagina, visto che l'avanzamento dell'avventura si basa sulla risoluzione di essi. I puzzle di HOS, comunque, non sono banali e sono davvero complicati, alcuni richiedono fogli e fogli di appunti per essere risolti. Ogni volta che ne completerete uno vi verrà rivelato qualche nuovo indizio; ma chi ve li rivelerà in un paese disabitato? Gli individui sono due: il fantasma di una cittadina morta in uno "strano" incidente stradale e Darkcloud. Questi afferma di essere in possesso delle anime dei cittadini e si farà vivo sempre attraverso filmati trasmessi in TV, con in testa un grossa maschera indiana. Il modo più originale per ricavare informazioni, però, consiste nel guardare i videoclip girati dai vostri amici, oppure ascoltare i messaggi delle segreterie telefoniche dei vari abitanti (a Cyclone hanno tutti una segreteria telefonica). Nel testo di ognuna delle canzoni sono nascosti degli indizi fondamentali per la risoluzione degli enigmi (e quando dico fondamentali intendo dire che senza di essi non ce la farete mai), mentre grazie ai messaggi delle segreterie scoprirete molte cose sulla vita a Cyclone (quando ce n'era ancora). Scoprirete le paure, la rabbia, e gli attriti che c'erano fra i vari cittadini; ognuno con la sua storia, ognuno con i sui problemi. Inutile dire che questo contribuirà enormemente a creare un'atmosfera sinistra e malsana. Qualcuno ha fatto il doppio gioco? Qualcuno sapeva tutto fin dall'inizio? Mah, comunque sia, resta il fatto che alla fine non s'è salvato nessuno a parte il misterioso Darkcloud (e se fosse uno degli abitanti travestito?). Passando al motore di gioco, la visuale è in soggettiva e ricorda molto Zork Nemesis. Infatti, per gli spostamenti si passerà da un'immagine statica all'altra, mentre quando vi girerete su voi stessi il movimento sarà fluido e con-





12MB



486 66DX



SVGA 640x480 a 256 colori



Tutte quelle riconosciute da Windows 95 (le musiche sono MIDI)



Mouse

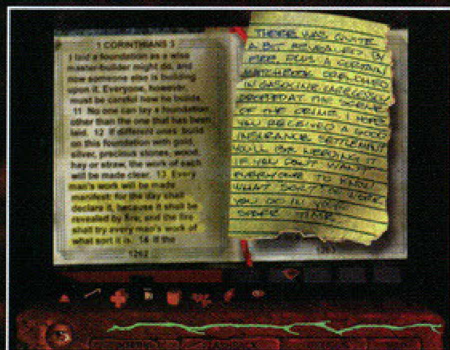


Consigliato un Pentium 100 e un CD 4x





tinuo. Ciò non deve trarvi in inganno, non si tratta di 3D vero, più semplicemente viene sfruttata la tecnica del VRLM. Per chi non lo sapesse questa tecnica permette di ricavare delle immagini 2D che avvolgono a 360°, partendo da un ambiente 3D vero e proprio. Immaginate di proiettare un'immagine all'interno di una sfera: il risultato in ogni caso è buono e la sensazione di essere davvero all'interno degli ambienti è discreta. A proposito di ambienti, a Cyclone ne troverete di assurdi. I suoi abitanti dovevano essere davvero delle persone eccentriche, visto che entrando nel piccolo spaccio potrete trovare un albero che sfonda il soffitto mentre le pareti sono totalmente ricoperte da fotografie di paesaggi montani. E questo è solo un esempio: il barbiere assomiglia più a un negozio d'antiquariato cinese, la stazione di servizio a un locale underground e la banca a un museo d'arte africana. L'interfaccia è ridotta all'osso; il puntatore è unico e si illumina quando passa sopra un oggetto col quale si può interagire. Nella parte bassa dello schermo si trova l'inventario, e il menu con quattro tasti per accedere alle rispettive schermate Il tasto Internet viene approfondito nel box, mentre quello "Flashback" vi darà accesso a un elenco di tutti gli indizi e filmati visti fino a quel momento. Grazie a questa opzione, ogni volta che troverete una lettera non dovrete più prendere appunti visto che verrà automaticamente memorizzata e potrà essere visualizzata in qualsiasi momento. È presente poi il tasto Map che, manco a dirlo, vi mostrerà la mappa di Cyclone grazie alla quale potrete spostarvi istantaneamente da una locazione all'altra (sempre che l'abbiate già visitata). Il quarto tasto porta, invece, alla schermata delle care e vecchie opzioni. Qui potrete scegliere la dimensione dello schermo, la luminosità, se utilizzare i sottotitoli oppure no (vi consiglio caldamente di abilitarli) ecc.; in più, potrete chiedere al programma di risolvervi un puzzle automaticamente. Quest'ultima opzione ve la sconsiglio visto che vi rovinerebbe l'unica vera sfida offerta dal gioco. Inoltre in HOS potrete fin da subito accedere a tutte le locazioni e di conseguenza a tutti (quasi tutti) i puzzle; quindi se ne incontrare uno che proprio non riuscite a risolvere potrete sempre passare a un altro. Ciò dovrebbe evitarvi quel fastidioso senso di frustrazione che tanto odiate; ma ora andate i vostri amici hanno bisogno d'aiuto!



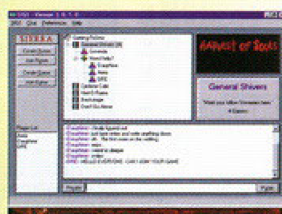
Ogni volta che troverete un indizio come questo, verrà memorizzato e potrà essere richiamato in qualsiasi momento.



Lo ammetto, questo puzzle non sono riuscito a risolverlo. Per fortuna che c'è l'opzione per risolverli automaticamente.



SOS dal Cyberspazio



La caratteristica che più mi ha esaltato di Harvest Of Souls è la possibilità di giocarci mentre si è collegati in rete. Questa caratteristica rappresenta una novità che spero verrà imitata anche dalle altre software house produttrici di avventure, ma lasciate che vi spieghi in che cosa consiste. Nella barra delle schermate, come vi ho già detto, c'è un pulsante "Internet", premendolo il programma avvierà il vostro collegamento ad Internet (sia che siate collegati via modem, tramite ISDN o altro) e vi troverete automaticamente collegati al SIGS (Sierra Internet Game Sistem). Questo non è altro che un sito aperto appositamente per HOS nel quale troverete forum di discussione, aree per le chat e la possibilità di ingaggiare un gioco in rete. Quest'ultima opzione è la più interessante: chiunque sia collegato al sito può decidere di creare un gruppo di gioco al quale si potrà unire chiunque vorrà (per un massimo di sei persone). Una volta creato il gruppo si tornerà al gioco, ma questa volta al vostro fianco avrete altri giocatori!!! (quelli che sono entrati nel gruppo)
Ora non pensate che girando per il mondo di HOS potrete incontrare altri personaggi controllati da altri giocatori (non è mica Quake), ma più semplicemente in qualsiasi momento potrete mandare messaggi agli altri giocatori senza dover uscire dal gioco e questi compariranno in sovrimpressione nella finestra di gioco dei loro monitor. Ok, non è molto, ma questo potrebbe essere il primo sintomo di una rivoluzione. E se un giorno le avventure si potessero giocare in multiplayer? Vabbe' tornando con i piedi per terra, dopo essermi esaltato per questa opzione mi sono anche sorti dei dubbi: se due cervelli lavorano meglio di uno, quanto ci vorrà per finire HOS una volta collegati ad Internet? Ho provato a collegarmi un paio di volte e ho visto che giocando in rete si viene continuamente tempestati di consigli e quando questi non arrivano è davvero difficile resistere alla tentazione di chiederli. Resta comunque il fatto che se usata con parsimonia e criterio, l'opzione Internet potrà darvi non poche soddisfazioni; pensate a quanto ci si potrebbe divertire collegandosi un volta finito il gioco e far soffrire chi invece ci sta ancora giocando e vi implora la soluzione di un puzzle. Eh, eh, eh...



Zork Nemesis (Activision): ultimo episodio della serie di Zork. Questa avventura presenta un motore e un interfaccia molto simili a HOS, ma gli enigmi e i puzzle sono più interessanti.
Phantasmagoria 2 (Sierra): se vi piacciono i puzzle classici e tonnellate di filmati questo è il titolo che fa per voi. Se invece cercate interattività guardate da un'altra parte. Molto simile a HOS come struttura di gioco, ma meno divertente.



- ✗ Alla reception del motel, dopo che il proprietario ha finito di sfogarsi su di voi, usate i soldi in vostro possesso sul bancone.
- ✗ Una volta dentro la vostra stanza, con la chiave, aprite la grossa cassa nera, quindi leggete tutti i documenti al suo interno e raccogliete la videocassetta.
- ✗ Recatevi di nuovo nella reception, raccogliete la gomme masticate (che schifo!) e tornate nella vostra stanza.
- ✗ piazzatevi davanti al televisore, mettete la gomma masticata sulla lucina rossa in alto a sinistra, quindi godetevi i video dei vostri amici.
- ✗ Ricordate che ogni canzone nasconde dei consigli per risolvere gli enigmi.
- ✗ Ogni volta che avete sistemato un bastone sull'altare provate a controllare che non ci siano nuovo messaggi di Darkcloud in TV.
- ✗ Ascoltate TUTTI i messagi sulle varie segreterie telefoniche.



80

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Puzzle, puzzle e ancora puzzle. Nel dare il voto a Harvest Of Souls ho tentato in tutti i modi di non farmi condizionare dai miei gusti personali. Io, infatti, i puzzle li odio, non li ho mai sopportati e questa avventura ne è piena. Vuoi aprire una porta? Devi prima risolvere il puzzle. Vuoi accendere un computer? Devi prima risolvere il puzzle. Certo non è proprio tutto qua, ogni tanto bisogna anche inserire una chiave in una serratura o raccogliere qualche oggetto, ma scordatevi l'interattività delle avventure Lucas e simili (non esistono nemmeno i dialoghi!). ciò che invece mi ha colpito in positivo è l'atmosfera che si respira per le vie di Cyclone. Ascoltare i messaggi sulle segreterie telefoniche dei vari abitanti diventa quasi un piacere morboso soprattutto visto i vari attriti che c'erano prima che tutti scomparissero. Non so se avete letto il libro di King "Cose Preziose", ma giocando a HOS sembra di essere arrivati a Castle Rock il giorno dopo la distruzione della città (ma senza incendio). Una nota di merito va anche alle musiche, mi hanno impressionato in particolare i vari brani del fantomatico gruppo rock e del loro album Trip Cyclone. Sia i videoclip, sia le canzoni non sfigurerebbero se viste su MTV. L'opzione per il gioco in rete è davvero interessante e innovativa, il motore grafico, anche se non è in vero 3D, da un sufficiente senso di "avvolgimento" (certo non è Pandora's Directive...), mentre il design delle varie locazioni mi è sembrato a volte un po' troppo assurdo. La voglia di scoprire cos'è successo ai vostri amici e sapere chi si nasconde dietro la maschera di Darkcloud vi accompagnerà per tutto il gioco, perciò, se non odiate i puzzle come me, con Harvest Of Souls potreste divertirvi non poco.





A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (PCGAME@CONTATTO.IT)

Vinceremo, vinceremo il tricolor... E' arrivato il vostro momento.

Fate vedere di che pasta siete fatti!!!

Pc Calcio 5.0 è un nuovo punto da dove partire per creare un nuovo gioco di calcio simulato, ma il bello è che non si tratta solo di un prodotto gestionale dello sport più bello del mondo (è un parere personale!), infatti all'interno di questo game c'è anche una parte completamente dedicata agli almanacchi del calcio, denominato Storia, che racchiude in sé la storia di tutte le Coppe Europee, con l'aggiunta della Coppa Intercontinentale. Più precisamente potrete vedere tutte le finali dalla prima edizione all'ultima, la super classifica storica e l'Albo d'Oro delle squadre italiane. In Coppa Campioni, in Supercoppa Europea e Coppa Intercontinentale sono disponibili anche gli schieramenti di tutte le finali.

Oltre all'opzione sopracitata ne troverete un'altra chiamata Banca Dati che è la più grande raccolta di informazioni esistente su ogni squadra, allenatore, calciatore e arbitro della serie A italiana e qualcosina in meno per quanto riguarda la serie B e C1. Più precisamente conoscerete tutto ma proprio tutto sui soggetti sopracitati, un esempio? Potrete leggere la storia del vostro idolo, vedere il profilo reti realizzate anno dopo anno, le presenze nella sua nazionale e così via, cambiando i parametri per ciò che riguarda gli arbitri e gli allenatori.

Prima di parlarvi però delle due modalità gioco,



Iniziano i lavori di ampiamento dello stadio.

La mia rosa prima del match.



Sto' tentando di comprare Ronaldo, ci riuscirò?

aggiungo anche che c'è un opzione, Segui Campionato, atta a farvi introdurre i risultati di ogni giornata del campionato di A e B, generando automaticamente la nuova classifica.

Le due opportunità di gioco che il programma vi mette a disposizione sono chiamate: Campionato Manager e Campionato Manager PRO. L'unica differenza tra le due è che Campionato Manager PRO vi costringe a scegliere una squadra di B per poter poi centrare la promozione, attirare l'attenzione di grossi club come: Inter, Juve e Milan ed essere ingaggiati da codesti in un secondo tempo. In Campionato Manager, d'altrocanto, ognuno sceglie la squadra che desidera.

Dopo avere selezionato il livello di difficoltà che è inerente a ciò che dovrebbe controllare esclusivamente il PC, l'interfac-



Djorkaeff è andato in goal... Anche se non si vede i tifosi dell'Inter staranno esultando come pazzi!

SPECS

RAM MINIMA	8 Mega (raccomandabile 16 Mb)
CPU	486 Dx/66
VIDEO	SVGA in local bus PCI
AUDIO	Tutte le principali schede (consigliata una scheda audio compatibile Directsound 2.0)
CONTROLLI	Mouse, tastiera, (sezione arcade supporta uso joystick)
NOTE	Il gioco richiede l'uso delle Directx 3.0
SOFTWARE HOUSE	





Palla al centro e via... Vinca il migliore!

cia utente darà accesso a quattro aree: la prima contenente Risultati, Classifica, Calendario (penso che per adesso non ci sia nulla da spiegare); la seconda area ha invece queste funzioni: Tesserare, Rosa, Collaboratori.
Se sceglierete Tesserare avrete l'occasione di offrire soldi a tutti i club d'Europa o i migliori del Sudamerica per un giocatore che vi sta' particolarmente a cuore e che vorreste diventasse un perno fondamentale della vostra squadra, se cliccherete su Rosa avrete l'occasione di rinnovare, rescindere contratti, licenziare in tronco i vostri giocatori, mentre infine la funzione collaboratori vi darà l'occasione di tesserare per il vostro club un allenatore in seconda (che permetterà di allenare le singole qualità dei vostri uomini), uno psicologo, un fisioterapista, un allenatore delle giovanili (per la scoperta di nuovi talenti), un giardiniere (per la cura del manto erboso), un osservatore (per l'osservazione di squadre estere), un direttore sportivo (per la ricerca, internazionale e non, di giocatori dalle qualità volute).
La terza area è così suddivisa: Cassa, Decisioni, Stadio. Cassa è l'ammontare delle vostre finanze, Decisioni è l'indice di gradibilità che avrete tra i tifosi e nel consiglio direttivo mentre Stadio vi darà l'occasione di effettuare migliorie sia allo stadio stesso che ai parcheggi, ai negozi del vostro club, insomma migliore è l'attrezzatura, più soldi arriveranno e così via... Infine nella quarta area avrete Formazione, Tattiche e Avversario tutto ciò che vi servirà per schierare e allenare al meglio il vostro team e sapere alla perfezione qualsiasi notizia sui vostri avversari.
Prima di chiudere è fondamentale ricordare che nel gioco è presente la possibilità di giocare in arcade le partite, con un simulatore a telecamera variabile che sfrutta un engine 3d e quattromila animazioni per riprendere il più fedelmente possibile le i movimenti dei calciatori.

OPINIONE

90

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Non ci posso credere, oserei definirlo sensazionale, un capolavoro!!! Non mi era mai capitato, seppur io sia un fanatico (del pallone!!), di giocare un intero pomeriggio ed una notte fino alle 2.00 (totale ore: 12!) ad un gioco manageriale, senza neppur sentire la benché minima stanchezza.
No, non sto' esagerando, è successo proprio tutto questo l'altra sera ed il fatto clamoroso è che ho fatto appena in tempo a finire il girone d'andata. Però tutto ciò non basta come spiegazione ad un Garantito quindi aprite bene le orecchie perché vi spiegherò pregi e difetti di questo prodotto.
Iniziamo con i difetti, che a dire il vero sono talmente ininfluenti ai fini del gioco che, posso dirvi con estrema sincerità ho cercato il classico ago nel pagliaio. La parte arcade del prodotto ha un intelligenza artificiale esigua, difatti con un po' di esperienza si riesce, perfettamente, a sopperire ad eventuali mancanze tecniche dei propri giocatori riuscendo a vincere ogni partita, ma essendo un gioco manageriale questa deficienza nella sezione arcade non influisce sul divertimento, né tantomeno sulla qualità. Un'altra mancanza del prodotto l'ho riscontrata nella radiocronaca (di Massimo Tecca) perché ci sono frangenti della partita in cui lo "speaker" sembra che sia addormentato o distratto come, per esempio, quando parla di rimessa dal fondo e si tratta di corner, oppure quando una squadra segna mentre lui sta dicendo il risultato, succede che il buon Massimo, finisce di dare il parziale per poi urlare "Goal" quando i giocatori hanno quasi finito di esultare.
Sempre parlando di cose che "non vanno" non posso non dire che non ho ancora conosciuto il pareggio, per non parlare poi delle reti segnate, ogni mia partita sarebbe entrata di rigore nel Totogol. Ora non so se il tutto è dato dallo squadrone a trazione anteriore che ho costruito, oppure dall'estrema facilità nel segnare (anche se non penso perché talvolta i portieri fanno miracoli!), fatto è che, per la gioia di chi vuole un calcio offensivo e spettacolare, ci sono sempre almeno 2 goal garantiti a partita.
Infine una pecca, a parer mio abbastanza "paccosa" per l'utente, è la mancanza di poter avvalersi di una base concreta (in denaro!)da poter offrire per l'acquisto di giocatori dagli altri campionati. Ora che avete visto i lati negativi (non va' poi così male, vero?) vi enuncerò quelli positivi che mi hanno convinto a rubare PC Calcio dalla redazione. Che sia un prodotto ben riuscito lo si può capire dalla possibilità di eseguire infinite stagioni per avere l'occasione di trionfare ovunque, non si tratta certamente di uno di quei giochi che uno compra e poi lascia lì, la giocabilità è a livelli eccezionali perché se è vero che ci sono moltissimi parametri da tenere sotto controllo è anche vero che è molto facile ed immediato utilizzarli.
Per non parlare poi dell'aspetto grafico, fantastico, per ciò che riguarda l'interfaccia utente ed efficace per lo scrolling verticale durante i matches. A completare il quadro riguardante la programmazione di PC Calcio 5.0 è d'obbligo ricordare: un'elevata intelligenza artificiale che permette di avere risultati a sorpresa e che distingue incontri ufficiali da amichevoli con conseguente diversità di difficoltà, un sonoro intrigante con cori da stadio fedelmente riprodotti oltre che la già citata radiocronaca.
Sempre citando i lati positivi del prodotto, non posso non dire che ogni giocatore ha un suo modo di giocare oltre che il colore di pelle e capelli uguale a quello della realtà.
Per non parlare poi delle squadre, fedelmente riprodotte nei loro moduli e tipo di gioco. Concludo dicendovi che la sua più grande qualità è il prezzo solo £ 35.000 e la distribuzione capillare nelle edicole di tutta Italia (e tenete conto che in Inghilterra viene pubblicato dalla Gremlin con il nome di Premier Manager 97).



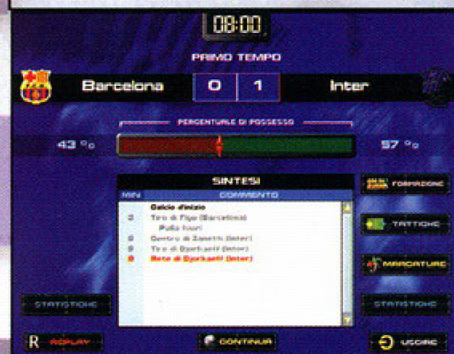
Scudetto 2 (Eidos): gioco manageriale della Eidos ben realizzato, ma privo di effetti grafici degni di nota, non è disponibile una versione arcade della partita. Anche l'interfaccia è poi piuttosto povera.

Campioni (Software& CO.): permette di poter scegliere una squadra militante in Italia. Prodotto, però al di sotto delle aspettative, sicuramente inferiore a PC Calcio 5.0.



La schermata principale che vi condurrà attraverso le vaste opzioni del gioco.


Dopo uno splendido passaggio, tiro...



L'Inter ha appena segnato con Djorkaeff.

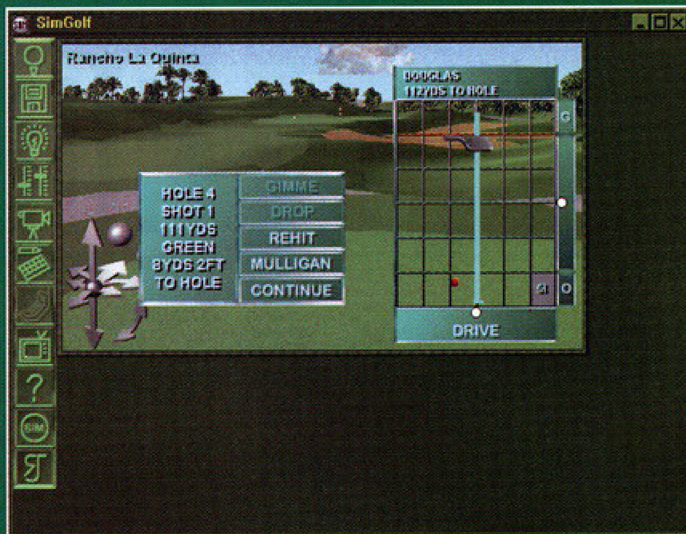


- Scegliete il livello più difficile, vi darà l'opportunità di controllare tutto senza lasciare nulla al caso (ehm scusate, al computer!)
- Fate solo un paio di partite estive di preparazione, per non "spomparvi troppo", ingaggiando prima che inizi il torneo un secondo allenatore per ogni disciplina (dribbling, rifinitura, passaggio, tiro, etc..).
- Sempre prima che inizi il campionato allenate ogni singolo giocatore sotto il profilo dello stato di forma in modo da poter effettuare un gioco molto consistente, con un pressing molto alto, senza per questo dover "scoppiare" e costringendo gli avversari alla difensiva.
- Quando avrete una situazione di forma complessiva soddisfacente, potrete allenare la "truppa" sotto il profilo del tiro, se gli attaccanti sono imprecisi, del dribbling se il calciatore non salta l'uomo, e generale se vorrete aumentare la velocità, l'aggressività, la resistenza, la qualità di gioco del singolo.
- Una volta che avrete una formazione vincente alzate pure il prezzo del biglietto, entreranno tanti bei soldini... Così arriveranno tanti bei campioni... Con i quali potrete vincere tutto, contenti?



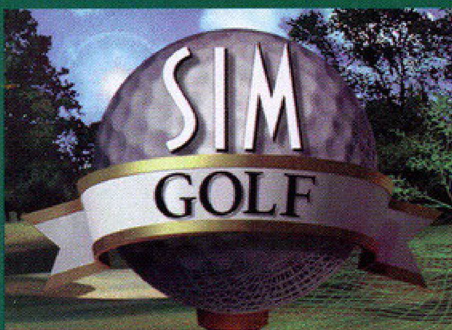


Dopo aver segnato la traiettoria della palla, per colpire dovrete semplicemente trascinare col mouse la mazza lungo la linea calcolata e consigliata dal computer.



Sono un grande! 111 yards con un solo colpo e pallina a meno di 9 yds dalla buca...me lo sono proprio meritato l'applauso del pubblico!

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA



SIMulan SIMulando di pistillo in pistillo, mi ritrovai in un green oscuro, che la diritta buca era smarrita...

Domanda da cento fantastiliardi di dollari: cosa vi ricorda il nome Maxis? Ma certo che si...nientepopòdimeno che il precursore di una serie di simulazioni manageriali e gestionali, che avrebbe fatto la gioia di migliaia di persone e dato la possibilità a chiunque di potersi creare e gestire la propria città personalizzata (alla faccia delle manie di grandezza!): SIM CITY!!! (Whooooaaaa...[boato della folla!]). Ma chi di voi avrebbe mai potuto immaginare che il precursore in questione si sarebbe invece rivelato il terribile capostipite di un'infinita prole di esseri riusciti più o meno bene, e di cui l'umanità non si sarebbe più riuscita a liberare? Si, fate bene a tremare...i terribili SIMuliani sono tornati...pronti ancora una volta a sottomettere il popolo dei videogiocatori al proprio volere... BRRRRR...rabbrividiamo! A dire la verità, le prime avvisaglie erano già state avvertite il mese scorso, con l'arrivo di SIM Copter...ma si trattava solo di un caso isolato (probabilmente un ricognitore, mandato in avanscoperta per verificare se il mercato fosse pronto ad una nuova invasione...); e invece oggi, arrivato in redazione, all'improvviso è accaduto il peggio: sulla scrivania del BDM - infatti - giacevano luminose e minacciose come non mai, quattro scatole su cui splendeva di una tetra luce verdastra il fatidico ed inconfondibile logo: SIM...l'invasione era iniziata! Pronti all'azione come non mai, due audaci redattori (l'altro pazzo è Gianluca...) si lanciarono sulle confezioni, nel tentativo di limitare i danni causati dagli invasori (e soprattutto di accaparrarsi le recensioni): ce l'avranno fatta i nostri eroi? Continuate a leggere e lo saprete! Sim Golf appartiene al campo delle simulazioni più classiche (ok, ok...l'avevate già capito, ma repetita juvant!); 'classiche' nel



Links LS (Eidos): capolavoro nel suo genere e tuttora irraggiunto punto di riferimento per le simulazioni golfistiche
PGA Tour Golf (Electronic Arts): datato, ma sempre competitivo...soprattutto per i nostalgici del 'vecchio stile'



✗ Prima di eseguire il primo colpo, utilizzate sempre la bandierina che vi indica la corretta posizione della buca: così andrete sempre a colpo sicuro, anche in caso di scarsa visibilità della meta.
✗ Almeno all'inizio, utilizzate per i singoli colpi le diverse mazze che vi consiglia il computer.
✗ Non cercate di superare laghetti troppo estesi: rischierete di perdere la pallina. Talvolta risulta più conveniente aggirare ostacoli del genere.
✗ Quando siete molto vicini alla buca, non tirate troppo frettolosamente: il più delle volte, infatti, questo porta a sfiorare in modo clamoroso ed assurdo la meta: remember...la calma è una virtù dei forti!





12MB



486 DX2 66Mhz



SVGA 640x480 a 256 colori



Sound Blaster e compatibili



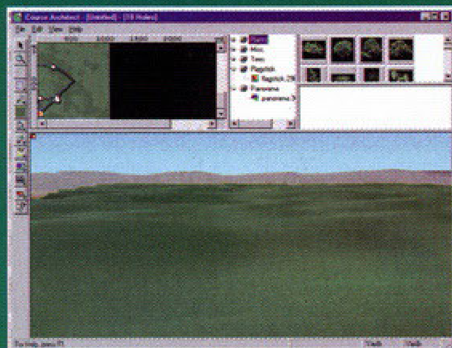
Mouse



Richiede Windows95







Ed ecco l'editor per creare le vostre buche ed i vostri percorsi personalizzati.



Anche se non è la traiettoria più diretta per arrivare alla buca, è meglio girare alla larga da quel bunker!

TEST



Tenendo premuto il tasto destro del mouse, partirà dalla pallina una bandierina che si muoverà verso la buca indicandovi la sua posizione.



E' possibile allargare l'area di gioco per usufruire di altre visuali: la mappa della tracciato, l'inquadratura dalla pallina e dalla buca, ecc.

senso che lo schema di gioco del nuovo titolo Maxis è pressoché identico a quello di tutti i suoi predecessori, ma la cosa non dovrebbe poi stupire molto, visto che più di tante variazioni sul tema non si possono fare! Comunque, data la sensazione di deja-vu che si prova fin dal primo caricamento, mi limiterò solo a riportare gli elementi più innovativi e caratteristici di questo nuovo prodotto, lasciando poi ai vari box, alle foto ed alle didascalie il compito di illuminarvi in modo definitivo su ciò che vi aspetta. Prima di tutto è da sottolineare il particolare modo con cui dovrete colpire la pallina: a differenza dei titoli passati - in cui bisognava settare tutte le variabili e le angolazioni per il tiro, cliccando poi il tasto del mouse - in SG dovrete trascinare nel vero senso della parola la mazza per l'intero percorso, dall'inizio del colpo all'impatto con la sferetta bianca: questo rende il tutto più immediato e meno cervellotico e permette di esibirsi in effetti e traiettorie davvero unici. Da notare la presenza di un corso guidato di apprendimento, consultabile tramite la visione di filmati in stile AVI con protagonista un certo RTJ Jr.e la chicca di un completissimo editor che vi permetterà di realizzare, a partire da zero ed in tutti i minimi particolari, la buca dei vostri sogni.
Detto questo e ricordandovi che - anche se non avete mai visto una mazza da golf – potrete diventare dei semi-professionisti anche solo leggendo l'esaurientissimo manuale di 80 pagine, l'unica cosa che posso fare è consigliarvi caldamente la lettura del commento per sapere cosa penso di questo SIMpatico titolo.

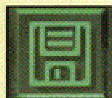


La stanza dei bottoni...

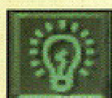
Preoccupati nel vedere tanti tasti e icone in una simulazione di golf? No, dai...basteranno quattro dritte per conoscere il pannello di controllo come le vostre tasche. Let's go...



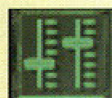
SIMGOLF: riporta al menù iniziale e permette di cominciare a giocare seriamente se ci si trova nella sezione di apprendimento.



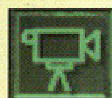
SAVE GAME: permette di gestire il caricamento ed il salvataggio delle partite (ma dai?)



SHOW: accesso al menù per il settaggio degli elementi grafici (griglie di aiuto, animazioni, agenti atmosferici, ecc...).



OPTIONS: pannello di controllo delle opzioni (sonoro, livello dei dettagli, visuali, ecc...)



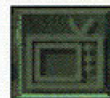
SHOW VIEWS: sala di regia per variare le diverse inquadrature (dall'alto, dalla pallina, dalla buca, di profilo, ecc...).



SHOW SCORECARD: consente di accedere alla griglia contenente tutte le statistiche relative al tracciato.



SHOW CHAT WINDOW: visualizza una finestra che permette di comunicare e commentare gli avvenimenti con un'altra persona con cui si è collegati via modem.



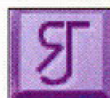
REPLAY: grazie a questa icona potrete rivedere le vostre azioni più spettacolari e travolgen... ah, già...scusate...mi ero dimenticato che abbiamo a che fare con una simulazione di golf!



SIMGOLF HELP: siete in crisi e non sapete più dove buttare la palla? Nessun problema...c'è anche l'help in linea.



ABOUT SIMGOLF: informazioni e credits relativi all'ultima fatica targata Maxis.



RTJ Jr. TIPS: consigli e trucchetti in real-time, direttamente da RTJ Jr. in persona...cosa volete di più dalla vita >messaggio promozionale<...un Lucano?



80

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Riassumendo brevemente quello che penso di Sim Golf, posso dire che si tratta di una simulazione carina e discretamente realizzata, ma senza troppe pretese. L'impressione che si ha giocando, infatti, è quella di avere decisamente poche possibilità tra cui scegliere per pianificare le proprie tecniche e strategie e questo può risultare un particolare irrilevante solo per i principianti o per chi non ha mai visto un titolo del genere; ecco, è proprio questo il punto: un titolo divertente, ma forse troppo superficiale. L'editor dei percorsi dovrebbe assicurare qualche ora di gioco in più, rispetto alla longevità garantita dai tre tracciati già presenti (un po' pochini!); comunque non credo che questo sia un elemento determinante, visto che non ritengo molto divertente cimentarsi su buche che si conoscono a memoria, data l'origine artigianale e di produzione propria. Il sonoro è ridotto ai minimi storici (comunque è comprensibile visto il genere), anche se c'è da sottolineare la possibilità di giocare da una risoluzione di 640x480, fino ad arrivare ad una notevole 1024x768: vero è però – e la cosa mi ha lasciato un po' perplesso – che il titolo risulta in generale instabile, decisamente scattoso e poco fluido (anche alla risoluzione più bassa) nonostante il P166, i 32MB di RAM e la *Mystique* che il mio sistema può vantare...mah! Cosa volete che vi dica? In attesa di tempi migliori, non ci resta che aspettare fiduciosi l'uscita di Sim Salabim (di cui tra l'altro ho già visto delle foto spettacolari tratte della versione non definitiva...roba da sballo!)



A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI


Ecco Psylocke: la mia preferita per via dei suoi...argomenti.


Boom! Sentinel si è rivelato un avversario troppo duro.


Dove vai amico? Vieni qui che ti devo aprire in due.



Gli X-Men arrivano sui nostri PC per darsele di santa ragione. Ma non erano amici? Bah, l'amicizia non è più quella di una volta.

Chi di noi non ha sognato almeno una volta nella vita di essere un super eroe? Ah, che meraviglia! Presentarsi nei panni di "Superpincopallino" a casa dell'acerrimo nemico che vuole soffiarci la ragazza e, dopo avergli lanciato un sorriso ironico, fare giustizia di lui e abbandonarlo sotto forma di un ammasso sanguinolento. Bene, sappiate che le software house conoscono perfettamente i nostri bisogni e i nostri desideri. Così quelli della Acclaim hanno pensato di farci provare il brivido di impersonare nientemeno che uno degli X-men. "Children of the Atom" è appunto il nuovo picchiaduro della già citata software house che prende spunto dai mitici super eroi dei fumetti per consentirci di pestarci alla grande nella comodità dei nostri monitor. Il gioco si presenta graficamente piuttosto bene (si tratta di una fedelissima conversione dal coin-op), con uno stile tipicamente fumettistico, ma molto pulito nei dettagli. Le animazioni dei personaggi sono convincenti e ben realizzate e le ambientazioni degli scontri presentano spesso oggetti in movimento. La scelta tra gli eroi con cui combattere è piuttosto ampia e comprende tutti gli X-Men dell'ultima generazione, con i vari Wolverine, Cyclope e tutti gli altri, più alcuni tra i "cattivoni" più rappresentativi. Per l'elenco completo fate riferimento al box apposito che troverete da queste parti. In totale, comunque, è possibile scegliere tra dieci lottatori con cui dare battaglia fino a guadagnarsi l'onore di potersi battere all'ultimo sangue con Magneto in persona; dieci sono anche le ambientazioni che fanno da sfondo ai combattimenti. Queste ultime sono in stretta relazione con i personaggi, così, tanto per citarne qualcuna, ci troveremo ad affrontare Silver Samurai in un tempio giapponese oppure il mitico Ice man su una spiaggia tropicale... congelata. In alcuni casi è possibile anche assistere a uno scrolling verticale dell'area di gioco, per esempio quando i due rivali precipitano avvinghiati l'uno all'altro da una balaustra o da qualche altro luogo elevato. L'azione in generale è molto veloce e frenetica, così come si richiede ai prodotti di questo genere, i personaggi si muovono in modo fluido e il gioco, nel suo insieme, non presenta particolari problemi che ne possano minare la giocabilità.

I combattimenti sono impostati al meglio dei tre round, vincendone due si passerà allo sfidante successivo; può anche succede-



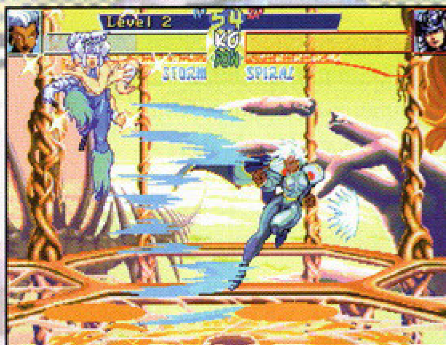
Dove vai amico? Vieni qui che ti devo aprire in due.



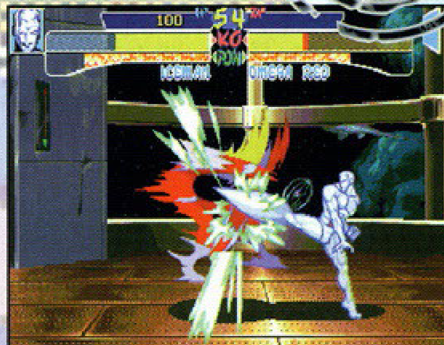
RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera o gamepad
NOTE	Consigliato P100 (o sup.)
SOFTWARE HOUSE	Acclaim



Notate la chioma al vento di Omega Red: un vero zarro!



Quando due donne litigano così è meglio farsi da parte.



Mamma mia che tranvata!!!

re che nel corso di un round nessuno dei due contendenti finisca per stramazzare a terra e in questo caso la vittoria verrà assegnata a colui che ha conservato più energia.
Le opzioni di gioco che ci vengono offerte sono quelle più o meno classiche: c'è la modalità SURVIVAL che ci consente di affrontare gli avversari controllati dal computer uno alla volta e quella VS che permette di giocare in due sullo stesso monitor picchiandosi simpaticamente con un amico (ma è poi giusto picchiare un amico anche se solo in modo virtuale?)(...porsi troppi problemi di etica è dannoso Mike, fidati! NdBDM). E' inoltre prevista una terza modalità detta GROUP BATTLE che ci mette in condizione di formare gruppi di cinque combattenti per una serie di scontri a eliminazione. Ma quello che fa di un gioco di questo genere un buon gioco è naturalmente la quantità e la qualità delle mosse a disposizione. Sotto questo aspetto "X-Men" non ha nulla da invidiare alla concorrenza: le mosse disponibili sono tali e tante da mettere in imbarazzo chiunque (specialmente quelli come me che normalmente perdono anche il primo round del primo livello). Sono quindi disponibili i vari attacchi speciali, colpi proibiti e mosse segrete. Particolarità interessanti sono l'AUTOGUARD, un'opzione che abilita il nostro eroe a difendersi in modo autonomo rendendo le cose un po' più facili, e la cosiddetta X-POWER, una speciale energia accumulata dal personaggio nel corso del combattimento che consente l'esecuzione di attacchi particolari e particolarmente spettacolari (senza dimeticare la possibilità di personalizzare le proprie combo). Inutile dire che se volete sfruttare al meglio le caratteristiche di X-Men, e dei picchiaduro in generale, la prima cosa da fare è quella di procurarsi un buon gamepad che renda comoda l'esecuzione delle mosse più complesse. Il rischio che si corre è quello di vedere la tastiera del computer ribellarsi e poi cedere esalando l'ultimo respiro sotto gli spietati colpi inflitti dalle nostre dita assetate di sangue.
Fin qui dunque tutto bene. La grafica è di buona fattura, l'azione è, come ho già detto, rapida e avvincente, ci sono tanti personaggi da controllare e una buona quantità di colpi da eseguire: dove sta allora il problema di questo gioco, se di problema si può parlare?
In realtà non si tratta di un vero e proprio problema, più che altro è un difetto che le software house sembrano avere di questi tempi, e cioè quello di copiarsi a vicenda senza avere trovate veramente brillanti. Abbiamo infatti assistito all'innumerevole schiera dei cloni di Doom e, subito dopo, all'orda famelica di strategici in tempo reale che seguivano le orme di Warcraft2 e Red Alert. I picchiaduro non sono esenti da questo fenomeno, ed è quindi in quest'ottica che dobbiamo valutare il lavoro della Acclaim. Il gioco di per sé è divertente e ben programmato, ma come evitare il confronto con Street Fighter e i personaggi che sono ormai diventati leggenda come Blanka, Ryu e Vega? E che dire della pluriosannata serie Mortal Kombat, dove i combattenti (i vari Sub-Zero, Sonya e il fantastico Baraka) si muovevano in scenari inquietanti e ricchi di atmosfera? Per superare o anche solo avvicinarsi a questi mostri sacri è chiaro che lo sforzo creativo dei programmatori dovrebbe essere maggiore. Ecco che allora una maggiore interattività con i fondali sarebbe stata bene accolta, una grafica più "moderna" avrebbe aiutato non poco. Inoltre c'è da rilevare la totale assenza dell'elemento splatter all'interno del gioco, con la conseguente mancanza di Fatality, Babality, Animality e quant'altro vi viene in "mentality"; quindi non aspettatevi che alla fine di un combattimento Wolverine tagli in due il proprio avversario o che Omega Red strappi le braccia del rivale a colpi di frusta. Questa può anche non essere considerata una mancanza, (soprattutto in questi tempi di continue accuse, più o meno giustificate, ai videogiochi), ma è innegabile che in un picchiaduro il fattore violenza è in qualche modo inevitabile, a prescindere dal fatto che il sangue faccia o no la sua comparsa decorativa e, diciamocelo, divertente.
I requisiti di sistema sono piuttosto elastici: potrete scegliere tra la versione per macchine equipaggiate con 8 Mb di RAM e quella da 16 Mb; tra l'installazione light e quella completa del programma su Hard Disk con conseguente diminuzione dei tempi di caricamento. Il gioco gira meglio in ambiente DOS puro, quindi se avete WIN95 (c'è ancora qualche irriducibile che resiste) farete bene a riavviare con il vecchio SO. Ah, un'ultima cosa: alla Acclaim forse non sanno che al di sopra di tutti gli X-Men, molto più forte, molto più astuto e, soprattutto, molto più umano c'è un certo Peter Parker, che nei panni del leggendario Uomo Ragno, è perfettamente in grado di fare polpette di tutti questi eroi da due soldi, avvolgerli nella sua ragnatela e metterli da parte per l'inverno: abbasso i super eroi, viva gli esseri umani.

ALTERNATIVA

Mortal Kombat III (Acclaim): se amate un genere più violento.
Super Street Fighter 2 Turbo (Gametek): per un approccio un po' meno sanguinoso.

HELP

✗ Nelle prime partite utilizzate la modalità AUTOGUARD, almeno fino a quando non avrete preso familiarità con i controlli.

OPINIONE

75

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Allora: mi sento di consigliare questo gioco solamente ai patiti del genere. Se vi piacciono i picchiaduro e comprate tutti i titoli di questo tipo allora correte a prenderne una copia dallo scaffale del vostro negozio preferito e giocateci alla grande, troverete che non è peggiore di tanti altri titoli. Se invece cercate l'originalità anche in questo genere allora piegate decisamente in direzione di qualcos'altro, dato che X-Men non ha pretese in questo senso. Il suo scopo è quello di essere un prodotto giocabile e adatto anche a chi non fa colazione a base di Cyberdemons sbranati di fresco.

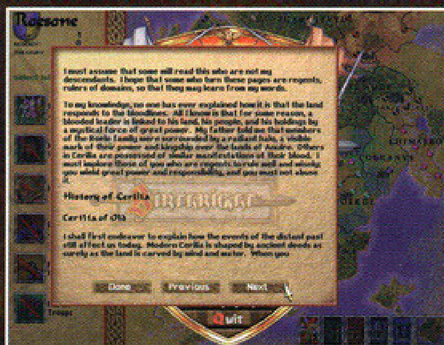
Ecco, descritti in breve i 10 eroi del gioco:

ZOOM IN

Wolverine: Sicuramente il più tosto del gruppo, un tipo rozzo dai modi spicci e dalle unghie lunghissime.
Cyclope: E' un tipo importante e si vede, porta gli occhiali e si da un sacco di arie.
Ice Man: Un uomo freddo, che sa il fatto suo, perfettamente a suo agio nel mondo.
Colossus: Permaloso e prepotente, decisamente da evitare quando ha la luna storta.
Psylocke: Bellissima, la ragazza ideale da portare... ehm... al cinema o a prendere un gelato alla vaniglia...
Storm: Come sopra, ma meglio perché lei vola. Wow, immaginate cosa ci si potrebbe fare.
Spiral: Altra donna interessante dalle innumerevoli braccia. Velocissima nel prendervi a ceffoni.
Sentinel: Occhio perché questo fa sul serio, è un robottone delle mille risorse.
Silver Samurai: Massiccio, un orientale dallo sguardo torbido e dalla lama lucente.
Omega Red: Ah, questo mi piace, è bruttissimo, cattivissimo e ha una frusta che fa un sacco di male.




Questi sono i nostri consiglieri che ci offriranno daranno rapporti su tutti gli aspetti del gioco.


La storia c'è, e come se c'è!!! Non so quanti da quanti KB di testo sia composta precisamente, non pochi di sicuro...


Stiamo ancora schierando le unità sul campo di battaglia mentre gli avversari già caricano.

A cura di Davide "Maska" Mascaretti (pcgame@contatto.it)



Echeggiano nei corridoi bui e stretti ticchettii lontani. Solo un folle desiderio d'avventura avrebbe potuto spingere il gruppo in un posto così inquietante. Niente oltre la luce delle torce, solo il nero denso dell'imprevedibile...

Momenti di ordinaria amministrazione. Questa la definizione più opportuna per un eroe del mondo di Advanced Dungeons & Dragons. Una situazione come quella descrittavi nel cappello, potrebbe rappresentare il preludio per un imminente incontro (o scontro) con inimmaginabili creature sotterranee, ma questa è solo un'ipotesi, tutto può celarsi dietro un'apparente situazione di tranquillità. L'elevazione alla massima potenza della fantasia, ecco quello che può essere definito il gioco di ruolo. AD&D è il perfezionamento del primo concetto di GDR fantasy e, come tale, si pone come il miglior rappresentante della categoria. Il più dinamico, perché di facile comprensione e gestione, senza per questo difettare di completezza e varietà. Il gioco scorre fluido perché non rallentato da regolamenti troppo vincolanti e di eccessiva complessità. Scusate, forse sto tenendo troppo per scontato che tutti voi lettori sappiate in cosa consista un vero gioco di ruolo. D'altro canto non si può negare l'affermato successo in tutto il mondo di questa evoluzione massima del gioco in società. In più mi rendo conto di uscire da quello che sarebbe lo scopo principale di questo articolo: l'illustrare le caratteristiche della nuova produzione Sierra che, in collaborazione con la TSR (casa distributrice di tutto il materiale riguardante AD&D), ci propone un nuovo concetto di videogioco basato sull'acclamato mondo fantasy. Ciò nonostante, mi sento in dovere di offrirvi un breve sunto di quelle che sono le principali caratteristiche del gioco di ruolo così inteso nel senso più generale. Un gruppo di amici seduto attorno ad un tavolo, incontratisi per condividere esaltanti momenti di fantasia, nell'intento di interpretare il ruolo del

SPECS

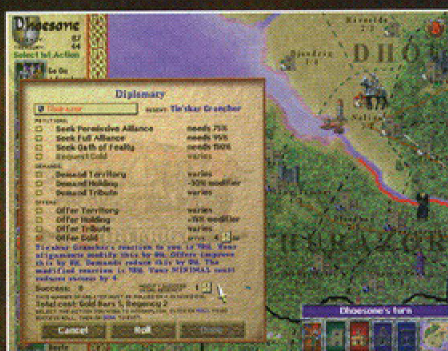
RAM minima	8MB (MS-DOS), 16 MB (W95)
CPU	P90
Video	SVGA (640x480) supporta le DirectX di W95
Audio	tracce audio, effetti MIDI.
Controlli	mouse e tastiera
Software house	Sierra



I nostri personaggi in combattimento. Tre contro uno... il risultato pare scontato.



Ecco Anuire in tutto il suo splendore.



Come si può notare, nella fase diplomatica avremo la possibilità di agire in differenti maniere.

proprio personaggio immersi in un mondo limitato solo dalla propria immaginazione. Tra tutti i giocatori, uno è incaricato di narrare una storia, gestendola secondo svariate regole, mentre gli altri, facendone parte come protagonisti, la vivranno in piena libertà agendo secondo il proprio volere, condizionando così lo svolgersi degli avvenimenti. Nessuno vince e nessuno perde, l'unico scopo è quello di far viaggiare la propria immaginazione, affrontando l'avventura e vivendola insieme, collaborando o anche litigando, purché l'obbiettivo dei propri personaggi venga raggiunto. L'uso di particolari dadi, una scheda contenente il completo status del proprio Pg (Personaggio Giocante), una matita, un manuale delle regole e il gioco può iniziare. Ecco cos'è un gioco di ruolo. E' evidente l'infinità delle cose che si possono fare in una partita e, come ho già detto, l'unico limite risiede nella propria immaginazione. Sarà da anni ormai che sui nostri computer vengono proposti interpretazioni digitali di GDR. E anno dopo anno ci si accorge degli enormi progressi che vengono effettuati nel campo della programmazione e soprattutto della realizzazione tecnica. Ma, ovviamente, mai e ripeto mai si potrà assistere ad una completa riproduzione su PC del vero gioco di ruolo. Fino ad oggi abbiamo visto che nei videogiochi definiti "di ruolo", nulla può essere illimitato; c'è sempre almeno un elemento costrittivo nella struttura di gioco, che va dalle dimensioni del mondo in cui si ambienta l'avventura, alla tendente linearità degli avvenimenti che compongono quest'ultima. Non per niente gran parte del divertimento di questi giochi va ricercato nella soddisfazione di vedere i propri personaggi migliorare e diventare sempre più potenti. L'interazione col mondo simulato e i personaggi che lo popolano è in maniera evidente vincolato. Dimostrazione del fatto che l'enorme libertà d'azione offerta dal gioco originale potrebbe essere riprodotta in un videogioco solo attraverso un'intelligenza artificiale d'inaudita potenza e complessità; quindi con l'ausilio di mezzi informatici tutt'ora irrealizzabili e strutture hardware quasi fantascientifiche. Con questo nulla voglio togliere a gran parte di quei giochi per PC appartenenti al genere, che comunque sono stati capaci di tenere incollati i videogiocatori (me compreso) al monitor per giorni e giorni. Era mia intenzione valorizzare l'aspetto umano su cui si basa un gioco di ruolo, apoteosi dell'intrattenimento, fatto e giocato per stare insieme. Sono tantissime le produzioni videoludiche che prendono spunto dal grande gioco inventato da David "Zeb" Cool & Co, e fino ad ora le varie software house che si sono occupate della loro produzione non sono riuscite a raggiungere quel livello qualitativo che il genere meriterebbe (eccezion fatta per Eye of the Beholder, eh... bei tempi...) Ora come ora ho tra le mani questo BirthRight uscito fresco, fresco da casa Sierra (da un po' di tempo a questa parte è la casa americana che occupa della produzione dei titoli di marca TSR) e, come ho detto in precedenza, rappresenta qualcosa di alternativo. In pratica abbiamo di fronte un mix tra gioco di ruolo e strategia pura. Ambientato in un mondo creato per l'occasione, BirthRight, ci consente di impersonare il ruolo di uno dei vari Governatori dei Regni di Anuire. Saremo a capo di un territorio costituito da diverse province, ognuna delle quali dovrà essere gestita nei migliori dei modi, seguendo i criteri proposti dal gioco. Una volta scelto il personaggio ed il regno da lui governato, comparirà sullo schermo l'intera mappa di Anuire; da qui parte tutto. Lo scopo è quello di acquisire il diritto di sedere sul trono di ferro o Iron Throne (detto in Italiano suona sempre male...) che, in maniera assai scontata, rappresenta l'obbiettivo di tutti i regnanti presenti sul continente. Di sfondo a tutto ciò c'è una trama assai complessa e degna delle migliori saghe di DragonLance ma, a causa del poco spazio a disposizione (tutte scuse...), vi rimando alle complete cronache testuali presenti nel gioco. A quella che può essere considerata una "gara tra regni" si aggiunge la minaccia delle forze maligne dei mostri umanoidi che inizialmente si dimostreranno fastidiosi raziatori e successivamente, dopo esser venuti a conoscenza delle loro vere intenzioni (attraverso occasionali sequenza animate), un duro ostacolo per il nostro successo. Tornando al discorso dell'obbiettivo da raggiungere, non vi ho ancora detto che ciò si traduce nel raggiungimento di ben 300 punti; questi verranno guadagnati (o persi), man mano che si procederà nel gioco, in base alla combinazione dei valori pari al numero di



LORDS OF THE REALMS 2 (Sierra): molto simile per il tema trattato a questo Birthright, e anche superiore, nel complesso, come giocabilità.

DAGGERFALL (VIRGIN): mi rendo conto che apparentemente le similitudini siano poche, ma per ciò che riguarda la fase in soggettiva le similitudini esistono (comunque il titolo Virgin rimane superiore...).



✗ Prima di intraprendere qualsiasi avventura, bisogna accertarsi di avere al proprio fianco almeno un mago. Così fate in modo di memorizzare gli incantesimi, dando la precedenza a quelli di attacco come palla di fuoco o dardo incantato.

✗ Cercate di acquisire il più presto possibile familiarità con i comandi via tastiera, così da poter agire più tempestivamente nelle avventure più difficili.

✗ Nella fase gestionale tenete presente che nelle singole province più alto è il livello di legge, meno problemi si riscontreranno durante la riscossione dei tributi, le rivolte popolari è meglio evitarle.

✗ Assumere mercenari significa arruolarli fino alla loro morte, in quanto il loro licenziamento comporterà un aumento della criminalità nella provincia in cui risiedono.

✗ In una provincia potremo assumere tante unità militari, quanto è alto il livello di civilizzazione della stessa.



Questa creatura sta per diventare vittima di una devastante palla di fuoco, come i nostri compagni naturalmente...



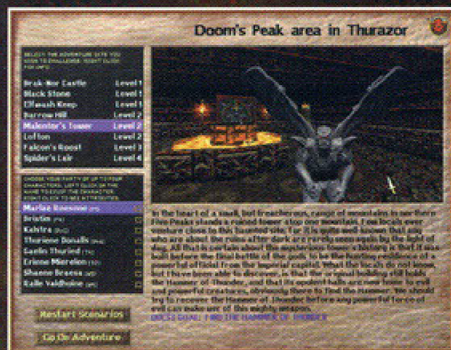
Il regno di Gorgon's Rown. Meglio starne alla larga per un po'.



La magia è molto importante ai fini del gioco. Come possiamo federe lo è anche in battaglia.



Saranno molti gli ambienti che faranno da sfondo durante le battaglie. In questo caso siamo in una pericolosa palude.



BirthRight consente di giocare le tre modalità anche singolarmente, senza intraprendere la campagna.

province controllate, di alleanze instaurate e artefatti recuperati. La peculiarità principale di BirthRight consiste nella suddivisione del gioco, in tre modalità differenti. La prima consiste nella gestione delle proprie province, amministrando il livello di tassazione, quello di civilizzazione e militarizzazione.
Qui il tempo è suddiviso in turni, ognuno dei quali intervallato in maniera tale da compiere almeno tre domain action, una per mese. Quindi un turno corrisponderà al trascorrere di un totale di tre mesi. In questa sezione di gioco, la principale, si rivelerà di grande importanza anche la cura degli scambi commerciali, potremo infatti instaurare nuove vie di comunicazione commerciale anche con le province appartenenti ad altri regni. Non per niente i soldi saranno una vitale risorsa per l'instaurazione di nuovi mercati, ma non solo. Con essi potremo costruire nuove strade, offrire doni ad altri popoli per una reciproca alleanza e, non ultimo per importanza, arruolare nuove truppe. Eh si, la guerra a volte si rivelerà l'unica soluzione per espandere il proprio territori (o addirittura difenderlo). Per questo entra in gioco la seconda modalità, quella strategico-militare in tempo reale, in cui dovremo comandare le nostre truppe in battaglie all'ultimo sangue per la vittoria. In questo modo potremo impartire ordini alle varie unità attraverso un'interfaccia ideata per l'occasione. Una visuale tridimensionale ci permetterà di meglio assistere ai nostri soldati durante i combattimenti (stile guerre campestri) contro le forze avversarie.
Ritornando al discorso della fase amministrativa, bisogna aggiungere che una grande mano per il raggiungimento del nostro obbiettivo può essere data anche da alleanze più o meno strette con gli altri regni, in modo tale da poter sempre contare su l'aiuto sia finanziario che militare dei propri alleati. La terza modalità di gioco è quella avventurosa, in cui avremo la possibilità di aumentare il nostro punteggio, effettuando il recupero di importanti artefatti. Qui assumeremo il comando del proprio personaggio e dei suoi compagni (massimo tre), assunti per l'occasione, in un ambiente tridimensionale con visuale in soggettiva. In pratica, quasi in tutti i turni, accadranno avvenimento particolari che richiederanno il nostro intervento diretto. In questo modo ci recheremo nel luogo interessato per intraprendere un'avventura nella classica impostazione di Doom. La differenza risiede nella tecnica adoperata per la gestione dei combattimenti. Infatti, quando incontreremo personaggi con intenzioni tutt'altro che amichevoli, la visuale cambierà permettendoci di osservare dall'esterno lo svolgersi della lotta, durante la quale potremo impartire svariati ordini come l'uso di una differente tecnica di combattimento, il ripiegamento in parata, il lancio degl'incantesimi (se vi sono maghi o chierici nel gruppo) o la fuga incondizionata. Una volta raggiunto lo scopo dell'avventura il gioco ritornerà nella modalità principale, permettendoci così di continuare a gestire i propri domini. Un elemento che pare essere costante in tutto il gioco è proprio la magia.
Essa, infatti, se utilizzata anche durante le battaglie campestri, rappresenterà un'importante fonte di successo per l'intera campagna.



Zoommando sulla mappa potremo gestire meglio le nostre province.

OPINIONE

83

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Amo AD&D e amo tutto ciò che da esso prende spunto. E' quindi stato un vero piacere notare che molti elementi del gioco, come l'organizzazione dello status dei personaggi o le magie stesse, ricalchino pari, pari le regole del mio gioco di ruolo preferito. Addirittura nell'ambito gestionale molte cose verranno decise dal lancio di dadi, fatto che sta a dimostrare l'intenzione dei programmatori di avvicinarsi, con BirthRight, il più possibile ad un GDR anche se di GDR non si tratta. La fase strategica e quella avventurosa sono state fortunatamente ben supportate; dico fortunatamente perché, data la loro rilevante differenza strutturale, il rischio di essere eccessivamente slegate fra loro era molto alto. Invece, dato che sono state concepite in modo tale da essere entrambi di rilevante importanza per il completamento del gioco, il pericolo è stato scongiurato. Tecnicamente BirthRight non è male, anche se mostra qualche problemino nella gestione degli ambienti tridimensionali (leggera scattosità e animazioni poco realistiche). L'audio non è niente di eccezionale e, secondo il mio modesto parere, non aggiunge atmosfera al gioco. Qualche difetto, inoltre, lo si riscontra nell'interfaccia di gioco. Nelle battaglie campali (tra l'altro un po' bruttine e poco divertenti) e durante i combattimenti delle avventure, si è infatti dimostrata assai ostica e poco funzionale, fatto che considero molto grave soprattutto in questo genere di giochi. Fortunatamente è supportata una gamma di tasti chiave che permettono di accedere più facilmente a tutte le funzioni di gioco (io comunque non ho mai la voglia d'impararli). Comunque sia, BirthRight si dimostra un gioco molto interessante, giocabile e per niente noioso. Tra l'altro garantisce lunghe ore di divertimento anche ai più abili amanti del genere (quale?). Infine raccomando il gioco a tutti gli amanti di AD&D, gli altri ci pensino un po'.

La Creatura Con i Poteri Più Terrificanti sei Tu!!

Ecco a voi Magic: L'Adunanza®, il gioco in CD-ROM della MicroProse. Potrai apprezzare un modo completamente NUOVO per giocare il famosissimo e vendutissimo gioco di carte. Dovrai superare in astuzia il perfido ed infido Arkazon. Dovrai sconfiggere i cinque maghi uniti e salvare le magiche risorse della Terra. Sfiderai maghi a duello, lotterai con creature spaventose nel tentativo di liberare Shandalar dal buio incombente. La semplicità dell'interfaccia e l'ausilio di sistemi di aiuto assicurano un facile e affascinante approccio al gioco per i novizi, mentre garantiscono una sfida decisiva per i più esperti. Compra, vinci o trova le carte per costruire il tuo mazzo vincente. Per giocare, puoi scegliere tra le strabilianti carte in SVGA da: Magic: L'Adunanza® - Quarta Edizione™; Antiquities® a Arabian Nights®. IN PIU', 12 nuove carte ufficiali, mai viste prima, create appositamente per il tuo PC CD-ROM. Partecipa alla magia!



MANUALE IN ITALIANO

MAGIC l'Adunanza®

Wizards OF THE COAST

MICROPROSE

CD-ROM

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM 100 MHz 486 DX4,
WINDOWS '95,
16 Mb RAM,
90 Mb SU HD,
LETTORE CD-ROM 4X,
SVGA (VESA RICHIESTO PER 640X480X256 COLORI),
COMPATIBILE CON OGNI SCHEDA SONORA WINDOWS '95, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



SANDWARRIORS

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI (RICKYLAZ@MBOX.VOL.IT)


Incontro ravvicinato con un Mech nemico. Tra le sue zampe potete ammirare l'unica texture in alta risoluzione che sono riuscito a trovare.


Ecco il nostro velivolo in tutto il suo splendore. Notate il simbolo di Ra ripetuto più volte.


Col tasto M accederete alla mappa. In questo caso il centro dell'azione è a Hibis.



RAM MINIMA	16Mb
CPU	Pentium 100
VIDEO	SVGA 320*200; 640*480; 800*600
AUDIO	SoundBlaster, Gravis, Microsoft Sound System (musiche MIDI)
CONTROLLI	Tastiera, mouse, joystick
NOTE	Per giocare in alta risoluzione bisogna avere un P200
SOFTWARE HOUSE	Gremlin

Qualche piramide e una sfinge sparse per l'Egitto. Questo è tutto ciò che rimane di un'antica guerra combattuta millenni fa sulla superficie di un lontano pianeta...



Fury3 (Microsoft): altro gioco molto arcade che si svolge sulla superficie di un pianeta alieno. Più azione e impostazione ancora più arcade.
Wing Commander (Origin): la famosissima saga della Origin si basa su un concept molto simile a quello di Sandwarrior (a dire la verità è il contrario), ma è forte di un background solido e dettagliato, un motore grafico migliore e Mark Hamill.

Se per caso state ancora tentando di capire cosa possono centrare le piramidi con un pianeta di una galassia sconosciuta non chiamate il vostro neurologo, è una cosa assolutamente normale visto che devo ancora spiegarvelo.
Dovete sapere che nel 6225 a.C. (credo del nostro calendario) sul pianeta Tawy viveva una civiltà molto avanzata (sicuramente più della nostra) divisa in due popolazioni: l'Horus Empire del sud e l'oscuro Empire of Set del nord. Inutile dire che la situazione su Tawy non era affatto pacifica; entrambe le popolazioni volevano a tutti i costi dominare l'altra e governare indisturbata l'intero globo. Ora non chiedetemi perché non sia stato possibile vivere in pace (è una domanda che mi faccio spesso, ma alla quale non so rispondere), quello che ci interessa è il fatto che su Tawy venne dichiarata guerra (visto? Anche su un pianeta con un nome che ricorda un'isola tropicale possono succedere brutte cose). Entrambe le fazioni schierarono tutto il proprio arsenale: tank, astronavi, lanciamissili, mech, ecc. e la guerra incominciò. Ma l'Egitto cosa centra? Centra, centra.
Lo stile architettonico e il design



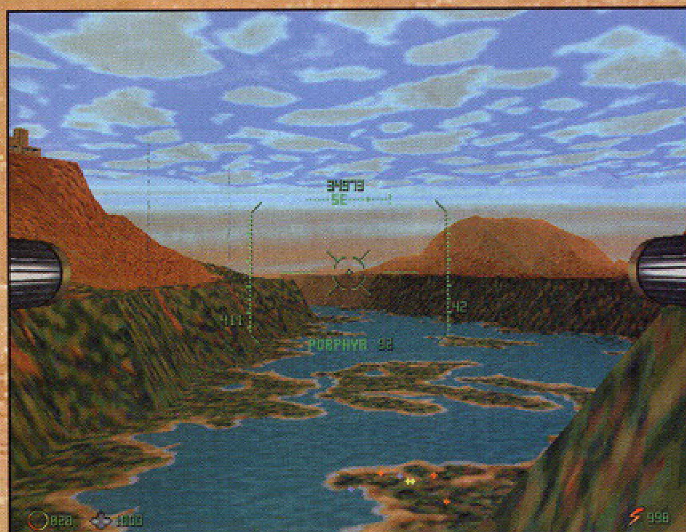
Dov'è l'autoradio?



Dite la verità, il vostro sogno nel cassetto è entrare nel cockpit di un X-Wing, non è vero? Be', per questa volta dovrete accontentarvi di un AVC (Advanced Vectoring Craft), ma le cose da fare una volta a bordo non cambiano poi molto.
(1) Su questi due display saprete quale arma è attiva e le munizioni rimanenti.
(2) Finestra di dialogo. Qui comparirà la scritta "Mission Comlplete" (e non solo)
(3) In questo riquadro centrale c'è il mirino, la bussola, l'indicatore dei proiettili restanti, l'altitudine, la velocità e tutte quelle cose che siete abituati a vedere in questa parte di schermo.
(4) Indicatore degli scudi e dell'energia.
(5) Radar
(6) Livello "carburante".



✗ Procuratevi un joystick (tutti i miei consigli non possono competere con i vantaggi che da un joystick rispetto al mouse).
✗ Puntate direttamente all'obiettivo primario visto che gli eventuali obiettivi secondari non servono a nulla.
✗ Concentratevi soprattutto sui mezzi terrestri, sono i più pericolosi per la vostra salute.
✗ Se durante la missione vi trovate a corto di scudi ed energia allontanatevi dal centro dell'azione e aspettate che gli scudi si ricarichino.



Nonostante sia un pianeta desertico, qua e là si possono trovare dei fiumi circondati da vegetazione.



Passando attraverso questo tunnel gli scudi si rigenereranno.

delle astronavi e delle armi usato dalle due popolazioni di Tawy ricorda moltissimo quello dell'antica civiltà egizia perciò non stupitevi se vi dico che i raggi laser della contraerea partiranno da piramidi identiche a quelle di Giza, oppure che le basi sotterranee si nasconderanno sotto templi o sfingi. Il mondo di Tawy era così: un "look" in stile antico Egitto abbinato ad una tecnologia degna di Star Wars.
La storia finisce qui, ma c'è una cosa che non mi convince; insomma, la coincidenza è notevole, due civiltà lontane anni luce che utilizzano lo stesso ed unico stile architettonico. Vuoi vedere che in realtà non si tratta affatto di una coincidenza? E se la guerra fosse finita male per entrambe le popolazioni? Forse si salvò solo una piccola colonia di superstiti (se non si salvano i superstiti chi si salva?) che partì alla ricerca di un altro mondo abitabile e, guarda caso, trovò la Terra. Una volta sul nostro pianeta colonizzarono l'Egitto e vi costruirono le loro costruzioni, ovvero piramidi e sfingi: ecco risolto il mistero. In fondo, se ci pensate bene, tutto torna. La costruzione delle piramidi di Giza risale a duemila anni dopo lo scoppio della guerra su Tawy, giusto il tempo per distruggere il pianeta e farsi un viaggetto intergalattico. Inoltre si capirebbe finalmente il motivo per il quale delle costruzioni perfette come quelle di Giza rimasero un caso isolato e mai più ripetuto nella storia del nostro pianeta... be', sto divagando un po' troppo.
Tornando a noi, non crediate che questa storiella di un lontano pianeta in guerra ve l'abbia raccontata tanto per darvi qualcosa da leggere prima di addormentarvi, quella che avete appena letto non è altro che la (banalissima) trama che sta alla base di Sandwarrior l'ultimo gioco partorito dalla gloriosa Gremlin. Voi vestirete i panni di uno dei tanti pivellini che sono stati reclutati dall'esercito dell'Horus Empire (quello buono) per sconfiggere il malefico Empire of Set. Il gioco è diviso in missioni come qualsiasi simulatore di volo, prima di ognuna bisogna fare il briefing nel quale vi verranno indicati gli obiettivi primari e secondari e altre piccole informazioni di contorno. Una volta che avrete capito chi bisogna uccidere e chi no (perché alla fine il compito è sempre quello) verrete calati nel cockpit del vostro velivolo. Ora non so se lo si possa definire un aereo o un'astronave perché tutte le missioni si svolgeranno sulla superficie del pianeta e quindi all'interno dell'atmosfera, ma nonostante questo, il vostro veicolo ignorerà completamente qualsiasi forza d'inerzia o forza di gravità quindi sarà come volare nello spazio. Questo comunque, se da un lato ci lascia nel dubbio per quel che riguarda la natura del nostro mezzo, dall'altro ci fa capire che i programmatori di Sandwarriors non sono stati capaci di creare un motore complesso e realistico (o non hanno voluto). Per farvi un esempio, se andate a sbattere contro una montagna non esplodete (ci sono gli scudi protettivi) e non venite nemmeno scossi. Semplicemente il velivolo proseguirà nella propria direzione strisciando il muso contro il versante della montagna fino ad arrivare alla cima contando il suo tragitto come se nulla fosse accaduto. In ogni caso, una volta in volo dovrete portare a termine la vostra missione destreggiandovi con tutte quelle azioni che si è soliti fare in un gioco del genere: lockare e distruggere i nemici, tenere sotto controllo la quantità di munizioni e gli scudi protettivi, difendere le proprie postazioni e nulla più. Gli obiettivi delle missioni sono vari, ma non molto originali e, infatti, si possono riassumere in quattro categorie: distruggere, proteggere, scortare o individuare. La campagna proseguirà, il contesto cambierà, ma il vostro compito sarà sempre uno dei quattro sopra elencati. L'avanzamento della campagna è lineare perciò il vostro comportamento non influirà minimamente sullo svolgimento di essa. Se completerete con successo la missione passerete alla successiva, altrimenti dovrete ripeterla, punto e basta.
Per quel che riguarda le opzioni, potrete decidere se giocare con joystick, mouse o tastiera, il livello di difficoltà (ce ne sono cinque), la configurazione audio, il dettaglio e la risoluzione grafica. A questo proposito va fatta una precisazione: la differenza di velocità fra l'alta e la bassa risoluzione è esagerata quindi mi viene da pensare che il motore grafico non sia stato ottimizzato per l'alta. In fondo di cose non ottimizzate in Sandwarrior ce ne sono parecchie, ma forse a questo punto è arrivato il momento di passare al commento.


Da questa immagine si può notare il livello tecnologico della civiltà di Tawy, ma anche la bassa risoluzione con la quale vengono visualizzate le scene d'intermezzo.

OPINIONE

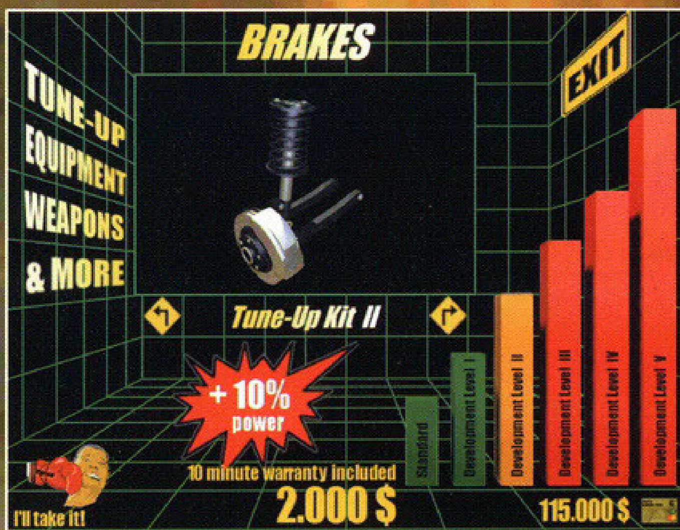


Sandwarriors non è un bel gioco; potrà piacere agli appassionati del genere, ma rimane comunque mediocre, i difetti e le sviste sono troppe o troppo grandi per essere ignorate. L'engine grafico non è stato ottimizzato per l'alta risoluzione e il comportamento del velivolo è irreale. Questi sono tutti difetti ai quali, una volta fatto il callo, ci si può abituare se il gioco è divertente, ma il punto è proprio questo: Sandwarriors non è divertente, è insipido, manca di coinvolgimento. Mentre ci giocavo mi sono detto più volte: "Ma che m'interessa di conquistare Tawy e sconfiggere l'Empire of Set, io voglio diventare uno Jedi!". Questo in parte è dato dal fatto che il gioco in questione non è sorretto da un background solido, ma è anche vero che durante le missioni non si "vede" il nemico. Quello che voglio dire è che le astronavi, i mech ed i tank da distruggere sembrano più degli automi imbecilli pronti a farsi distruggere dopo avervi tolto un po' d'energia, piuttosto che dei nemici pronti a tutto pur di vincere la guerra. Riassumendo, potevo sorvolare sui difetti grafici e sul motore "grezzo", ma non sull'intelligenza artificiale, la giocabilità ed il fattore coinvolgimento. Se avete già finito i 4 Wing Commander, X-Wing Vs. Tie Fighter, Terminal Velocity e Fury3 allora potreste anche passare qualche ora con Sandwarriors, ma solo per ingannare l'attesa prima dell'uscita di un nuovo "simulatore arcade" da 90; magari Extreme Assault...





I giri della morte sono una delle caratteristiche comuni a quasi tutti i circuiti del gioco... ve lo avevo detto che erano ripetitivi.



Siamo nel negozio, indecisi se acquistare dei nuovi freni oppure delle sospensioni migliori... queste scelte influenzeranno molto la gara, credetemi.

AXELERATOR

Il fascino della velocità unito a quello della vittoria, del sentirsi superiori agli altri e soprattutto ricchi, dal momento che in ogni gara clandestina che si rispetti c'è sotto un bel giro di scommesse.





RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX4 100Mhz
VIDEO	320x200, 640x480. Supporto DirectX
AUDIO	Qualsiasi scheda compatibile con Windows95 + tracce audio
CONTROLLI	Tastiera, joystick, volante
NOTE	È possibile giocarlo direttamente dal CD, ma per questo è consigliato un lettore 4X
SOFTWARE HOUSE	Twenty First Century Entertainment

A CURA DI ALBERTO FALCHI (ALBERTO@MAIL.VIVA.IT)

Dopo l'uscita, il mese scorso di titoli del calibro di Carmageddon, Moto Racer e Need for Speed II, un altro gioco di guida sembra decisamente fuori posto, ma seguite il mio consiglio: se ancora siete indecisi su cosa acquistare, leggetevi anche questo articolo, dal momento che questo titolo potrebbe, forse, fare al caso vostro nonostante sia privo dell'argenteo bollino. La prima cosa che mi ha colpito è la presenza di ben quattro eseguibili: la versione normale, a 32000 colori, quella a 256 e altre due versioni per le schede video che hanno dei problemi nella visualizzazione. Pochi istanti dopo mi trovo davanti a un menu davvero molto carino: è possibile modi-



Quando colpite le macchine con un missile queste volano in aria per qualche instante prima di riprendere la traiettoria più arrabbiate che mai.



Le texture delle auto sono davvero molto belle, oltre che aggressive.



Siamo alla distanza di due metri scarsi dall'auto blu e viaggiamo a 154 miglia all'ora: speriamo che quello davanti non inchiodi.



Quando entriamo nei tunnel sentiamo i suoni con una forte eco, come accade nella realtà.



Quando si affronta una curva è sempre meglio tenere il motore su di giri per avere più aderenza.

ficare tutte le opzioni principali del gioco come il grado di difficoltà, il numero di giri per ogni pista, se utilizzare il cambio automatico o manuale, se montare l'ABS e l'antiskid (un dispositivo usato in formula uno per non far pattinare le ruote alla partenza) e se tenere conto della forza centrifuga nelle curve. Fatto questo, possiamo scegliere le texture della macchina e il pilota che desideriamo impersonare. Non possiamo scegliere l'automezzo preferito, dal momento che le gare si disputano solo fra vetture dello stesso tipo, quindi tutti i piloti sono costretti a utilizzare lo stesso modello di auto. All'inizio abbiamo a disposizione una bellissima Chevrolet, ma se riusciamo a piazzarci nelle prime tre posizioni alla fine della stagione (lunga 12 gare) avremo la possibilità di cambiare classe e guidare una Mustang. Se poi siamo proprio bravi e dopo altre 12 gare riusciamo a piazzarci sempre sul podio avremo l'onore di guidare una macchina costruita apposta per questo tipo di competizioni, con un motore a reazione e capace di una potenza mostruosa di 2600 cavalli... Scelto pilota e decorazioni da applicare al nostro bolide possiamo fare un salto nel garage e decidere se potenziare qualche parte della macchina, come le sospensioni, il motore, la carrozzeria, oppure aggiungerci qualche strumento per facilitarci la vita durante la gara, come, per esempio, un lanciamissili, o vari marchingegni che lasciano cadere dietro a noi chiodi, mine, o olio. Ma la cosa più utile sono i gadget per abbellirla, come l'accendisigari a forma di Topolino, la coda di coniglio da appendere all'antenna, o i pupazzetti da appendere in giro, tutti elementi indispensabili per poter vincere la gara... Stufo di navigare fra le varie opzioni, decido di uscire dai vari menu e di iniziare a giocare sul serio. A questo punto è possibile allenarsi sul circuito, oppure fare una scommessa e sfidare un solo avversario comandato dal computer, opzione utile se si vuole racimolare qualche soldo per comprare qualcosina in più, oltre, ovviamente, a lanciarmi nella gara vera e propria. Non appena scatta il verde noto una cosa che mi lascia di stucco: il gioco è velocissimo, oltre che esageratamente fluido! L'engine 3D che chiunque vorrebbe per un gioco di corsa. I tasti da utilizzare sono un'infinità: uno per ogni arma, quello per cambiare visuale fra le tre disponibili oltre ai tasti per guidare e cambiare le marce. All'inizio le difficoltà sono tante, ma dopo pochi minuti ci si abitua e schiacciare il tasto giusto risulta automatico, soprattutto se si configura la tastiera in modo opportuno. E', inoltre, possibile fermarsi ai box per riparare il veicolo, nel caso che le sportellate contro i guard-rail e le raffiche di mitra degli avversari lo abbiano rovinato troppo. Questo è tutto, leggetevi commento e box per sapere qualcosa di più.

ALTERNATIVA

CARMAGEDDON (SCI): non mi sembra il caso di parlarne ancora, l'ho già fatto abbastanza.

NEED FOR SPEED 2 (Electronic Arts): un buon gioco di corsa, nel quale però non potete utilizzare alcun ausilio per vincere... l'unica arma è la vostra bravura.

HELP

- ✗ Quando partite, se non siete primi, sparate subito qualche missile contro quelli che vi stanno davanti.
- ✗ Ricordatevi che il Suction Device vi aiuta anche a non fare salti troppo lunghi... usatelo se avete preso una rampa troppo velocemente.
- ✗ Cercate di individuare i punti del circuito dove è possibile utilizzare il turbo come prima cosa.
- ✗ Quando lasciate qualcosa dietro di voi (mine, olio, chiodi) fate attenzione dal momento che nel giro successivo sarà ancora lì a intralciarvi.
- ✗ Quando vi fermate ai box non riparate mai tutta la macchina, perdereste troppo tempo... lasciate un 20-30% di danni.

OPINIONE

84

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Il problema di questo titolo è il non riuscire a eccellere in nessun aspetto, è tutto fatto molto bene, ma non c'è niente di eccezionale che lo porti a livelli da bollino. Se fosse uscito qualche tempo fa probabilmente sarei stato meglio disposto con questo titolo, ma ora deve scontrarsi direttamente con produzioni del calibro di Carmageddon e NFS2. Il primo, infatti, può vantare una longevità enorme, grazie al fatto che il circuito non è fisso e che si può vagare in lungo e in largo, mentre il secondo ha dalla sua dei circuiti fatti molto bene, ma forse troppo irrealistici. Il limite principale di Axelerator è proprio la geometria delle piste, che tendono ad assomigliarsi tutte nonostante siano molto numerose (ben 24): magari in qualcuna c'è un giro della morte in più, ma sicuramente non è questo che fa la differenza. Inoltre, anche quando si passa di categoria, le macchine sono sempre identiche da guidare, cambia solamente la velocità di punta, e questo è davvero un aspetto negativo, soprattutto se confrontato con la varietà di vetture dei sopracitati giochi. Peccato, perché l'engine è qualcosa di davvero favoloso, veloce e fluido come non si è mai visto, l'ideale per un gioco di corse. La grafica poi è davvero molto bella, sia nei vari menu, dove le immagini fumettose dei personaggi mi ricordano molto i vecchi giochi per Amiga, sia durante il gioco vero e proprio, grazie anche al fatto che è possibile scegliere la risoluzione delle texture a seconda della RAM installata nel sistema. Il tutto è poi condito da musiche ed effetti sonori molto azzeccati e da una giocabilità davvero buona, dal momento che dopo aver preso confidenza con i comandi la macchina si controlla davvero bene e si riescono a utilizzare al meglio i vari gadget a disposizione; inoltre, è apprezzabile il fatto che per andare avanti bisogna applicare un minimo di strategia, nella gestione delle finanze, della tattica gara e dell'uso dei proiettili, disponibili in numero limitato.

Et voilà, ecco a voi l'editor delle macchine

ZOOM IN



In effetti, l'editor di macchine non c'è, però, con un piccolo trucco possiamo crearci la macchinetta come la vogliamo noi. Prima di tutto bisogna selezionare l'installazione massima, dopodiché andare ad aprire la directory "TXPAGES" e una delle sottodirectory corrispondenti al tipo di macchina. Qui ci sono delle immagini in formato .TGA che rappresentano le varie texture delle vetture. A questo punto basterà modificarle come si vuole, utilizzando programmi tipo PHOTOSHOP oppure PAINT SHOP PRO e avere un bel po' di pazienza e fantasia. Per scegliere la macchina da voi creata dovete andare nello schermo di selezione delle vetture e selezionare la macchina che utilizzava le texture originali che avete modificato (infatti, la macchina viene modificata solo quando giocate, nelle schermate il modello è quello originale). Se poi volete rimettere tutto come prima basterà copiare nella cartella i file presenti in quella omonima sul CD. Hasta la vista.



ERADICATOR

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

NNNon ci posso credere!!!

Uno sparatutto tridimensionale alla Doom che promette di essere qualcosa di veramente innovativo... Che giornata! Che giornata!

Fino a qualche tempo fa imbracciare un fucile a canne mozze e addentrarsi in tetri corridoi a caccia di demoni scaturiti dal peggiore degli inferni era un esperienza "unica" nel suo genere, e dovuta soprattutto a un gruppo di programmatori destinati a diventare un'istituzione nel mercato dei videogiochi. Con il tempo, però, dai fucili si è passati a raggi riduttori, scariche di plasma e altre amenità del genere, mantenendo, comunque, sempre inalterata la struttura che stava alla base di questi giochi: un uomo solo contro un esercito di letali creature, siano esse demoni, alieni o robot. Per un bel periodo, i videogiocatori sono stati letteralmente trascinati in questo "vortice" di giochi che li portava a vivere esperienze di questo tipo, esperienze che si sono, di volta in volta, evolute di pari passo alle tecnologie e alla creatività dei programmatori. Purtroppo però, ora come ora, si è raggiunta una vera e propria saturazione nel genere dei cosiddetti "sparatutto alla Doom" e, per un

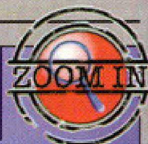


Una volta attivato il sistema PIP, è possibile ingrandire a scelta la finestra desiderata.



La mappa viene visualizzata con le texture come in Duke3D, ma non è possibile usufruire della versione in sovraimpressione allo schermo di gioco.

Duri a morire



Prima di poter cominciare una nuova partita a Eradicator vi verrà chiesto quale personaggio scegliere tra i tre disponibili. Questi differiscono in tre caratteristiche base (Velocità, Attacco e Difesa), nell'arma con cui partono e nel primo livello di ingresso alla cittadella degli Ioxiani.



KAMCHAK: GUERRIERO TREYDAN
Se preferite la forza bruta al cervello, con ogni probabilità Kamchak è il personaggio che fa per voi. Pur essendo molto lento, possiede una naturale resistenza ai colpi invidiabile e una forza d'attacco maggiore rispetto alle altre due scelte. Se deciderete di usare questo enorme rettile dovrete utilizzare la classica tattica di sfondamento, anche perché difficilmente riuscirete a evitare molti colpi.

ELEENA BRYNSTAARL: MERCENARIA
Questa sensuale (si fa per dire) felina umanoide è l'esatto contrario di Kamchak: il suo punto di forza è, infatti, la velocità e l'agilità, bilanciate, però, da una scarsa resistenza agli attacchi nemici e da un potenziale di attacco non eccezionale. Utilizzando Eleena sarete in grado di effettuare salti più lunghi e alti e di muovervi tra i colpi con maggiore facilità. Scordatevi, però, di potervi lanciare a capofitto all'interno di una stanza ricca di nemici!



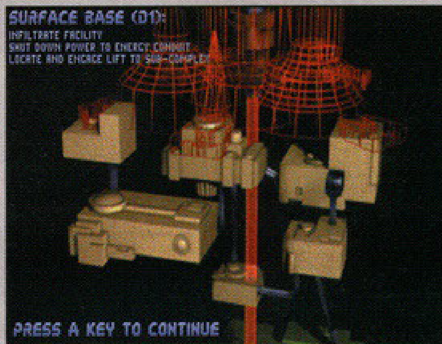


DAN BLAZE: INGEGNERE MINERARIO
È un essere umano dotato di innesti cibernetici per migliorare le sue caratteristiche fisiche. Si è trovato, suo malgrado, imprigionato a Ioxia e sta ora cercando di uscirne vivo. Rappresenta la perfetta via di mezzo tra gli altri due personaggi disponibili, dal momento che possiede valori medi in tutte e tre le caratteristiche. Dovrete, quindi, alternare azioni di sfondamento ad attacchi molto più ragionati e tattici.





Questo oggetto vi fornirà la visione totale della mappa, incluse le aree segrete dove sono nascosti i bonus.



Al termine di ogni missione potrete vedere i vostri progressi all'interno della cittadella loxiana; i livelli già completi recheranno la scritta "Eradicated"...



Raccogliendo un particolare bonus, riceverete un drone che volerà al vostro fianco e vi fornirà potenza di fuoco aggiuntiva.

prodotto di buon livello, ne saltano fuori molti altri da dimenticare. Eradicator, sviluppato dalla Accolade (famosa per prodotti di tutt'altro genere), fa purtroppo parte della schiera di titoli mediocri, che non offrono nulla più di quanto sia stato già visto in altri "grandi". Di ambientazione fantascientifica, Eradicator vi vedrà al comando di uno dei tre personaggi disponibili, nel tentativo di distruggere una cittadella aliena, misteriosamente ricomparsa. Per raggiungere questo obiettivo, dovrete affrontare una lunga serie di livelli (venticinque per essere precisi) e, per ogni livello, portare a termine un particolare numero di missioni (che, comunque, non si distaccheranno più di tanto dalla semplice ricerca di interruttori e distruzioni di oggetti), facendovi strada contro il solito marasma di robot e creature biomeccaniche. Dalla vostra parte ci saranno la bellezza di quindici armi diverse (alcune variabili a seconda del personaggio scelto), tra cui si nota qualche trovata particolarmente originale, come bombe-robot telecomandati e armi soniche. La vera "innovazione" di Eradicator, se così si può definire, è il sistema PIP (Picture In Picture, immagine nell'immagine): in pratica, una volta trovata una telecamera, è possibile guardare attraverso di essa, facendo apparire una piccola finestra sullo schermo, che è possibile ingrandire ed esplorare liberamente, ma, a differenza di Duke3D (che sfruttava un sistema simile), usando particolari armi come i missili, le bombe di prossimità o le bombe-robot, è possibile, tramite lo stesso sistema, passare al controllo fisico della traiettoria dell'arma, che potrà così essere indirizzata a piacimento. Al di là di questo, comunque, Eradicator rimane il solito sparatutto 3D (lo so mi ripeto, ma non ne posso davvero più), senza neanche una grande cura per il lato tecnico, visto l'aspetto grafico abbastanza dettagliato, ma esclusivamente in bassa risoluzione. Un prodotto mediocre, che non possiede certo i numeri per competere con altre produzioni simili già uscite da un po' di tempo.



Se preferite, potrete giocare con la visuale in terza persona (come in Duke3D), ma la mira ne risentirà notevolmente.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	VGA 320x200
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera, mouse e joystick
NOTE	Gira sotto DOS, consigliato Pentium, supporto multiplayer via rete IPX, modem o seriale
SOFTWARE HOUSE	EIDOS INTERACTIVE

ALTERNATIVA

Quake (id Software): il re degli sparatutto in 3D, soprattutto per l'incredibile impatto grafico che possiede e il suo potentissimo motore. Dai creatori di Doom, un nuovo passo in avanti in questo genere fin troppo inflazionato.

Duke Nukem 3D (3DRealms): anche se graficamente inferiore al precedente, resta sempre un titolo degno di nota. Divertente, dissacrante, ironico e ricco di situazioni diverse, è molto giocabile in multiplayer e vi permette di distruggere praticamente qualunque parte dello scenario.

Outlaws (Lucasarts): la rivelazione dello scorso mese, uno sparatutto in tre dimensioni ambientato nel vecchio west. Dotato di una vera trama e notevolmente realistico, vanta un motore grafico non eccezionale, ma una colonna sonora degna dei migliori film di Sergio Leone.

HELP

✗ Sparate anche se il vostro bersaglio non è perfettamente nella vostra linea di fuoco, la mira verrà corretta automaticamente, ma solo entro un certo raggio.

✗ Cercate di distruggere ogni pannello che incontrate e di sparare a ogni muro che appaia un po' strano, questo, spesso, rivelerà zone segrete ricche di bonus.

✗ Utilizzate spesso il sistema PIP per rendervi conto di quali siano le difese della sezione inquadrata; le telecamere sono, infatti, poste sempre in zone fondamentali per terminare il livello.

✗ Quando una parte dell'obiettivo di una missione è a tempo, non terminate quella precedente finché non avrete ben chiara la strada per raggiungere quella successiva.

✗ Fate attenzione ai sensori di sicurezza: attraversarli non farà solo chiudere le paratie di sicurezza (che potranno comunque essere riaperte), ma farà spuntare dal nulla anche nuovi nemici.

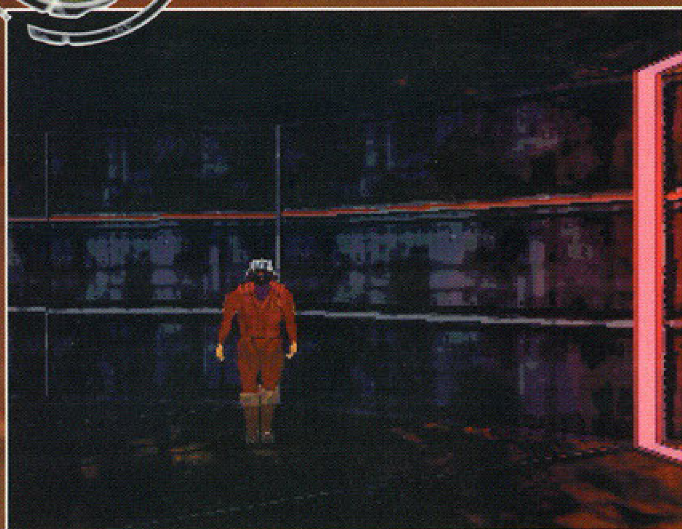
OPINIONE

75

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Nel dire che il pubblico dei videogiocatori si sia un po' stancato degli sparatutto in 3D in soggettiva, non penso assolutamente di esprimere un'opinione del tutto personale. Infatti, dopo il grande successo ottenuto dalle due pietre miliari del genere, le case che hanno approfittato di questa tendenza sono state tante, fin troppe, e con risultati non sempre gradevoli, a parte qualche sporadica eccezione come Outlaws. Per quanto Eradicator sembri, inizialmente, in grado di offrire qualcosa di nuovo (tre personaggi tra cui scegliere, il sistema PIP o l'ampia gamma di armi a disposizione), la sensazione di Deja-vu è fin troppo forte, e non ci si mette molto a capire che, sotto lo strato tirato a lucido dalle poche, "innovative" caratteristiche, si trova la solita minestra riscaldata. A tutto questo, poi, è necessario aggiungere la mancanza di un motore grafico che riesca a stare al passo con i tempi: al di là del "finto 3D" (cosa di per sé non fondamentale, visti i risultati ottenuti da Duke3D o Outlaws), l'omissione dell'alta risoluzione è un aspetto inspiegabile e profondamente fastidioso, che non trova riscontro in nessun prodotto uscito in questo periodo. Con questo non voglio affermare che Eradicator sia un prodotto da condannare (possiede comunque la sua buona dose di divertimento e di varietà), ma se, come il sottoscritto, il genere vi ha stufato, non pensate di trovarci caratteristiche abbastanza valide da giustificarne l'acquisto. In caso contrario, invece, potreste anche farci un pensiero, ma non aspettatevi nulla di eccezionale.




Siamo nello spazioporto. Abbiamo appena salvato un ingegnere.

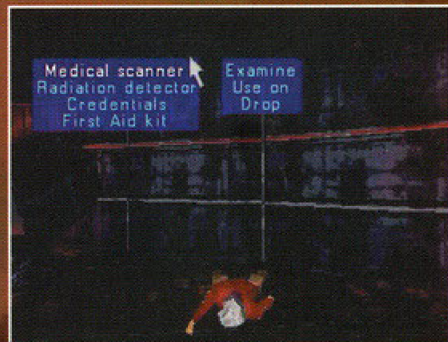

Seguiamo il tizio lungo il corridoio a zig-zag. Come vedete il design dei personaggi è molto particolare.

A CURA DI MATTEO "NOTATE" PAVESI (PCGAME@CONTATTO.IT)

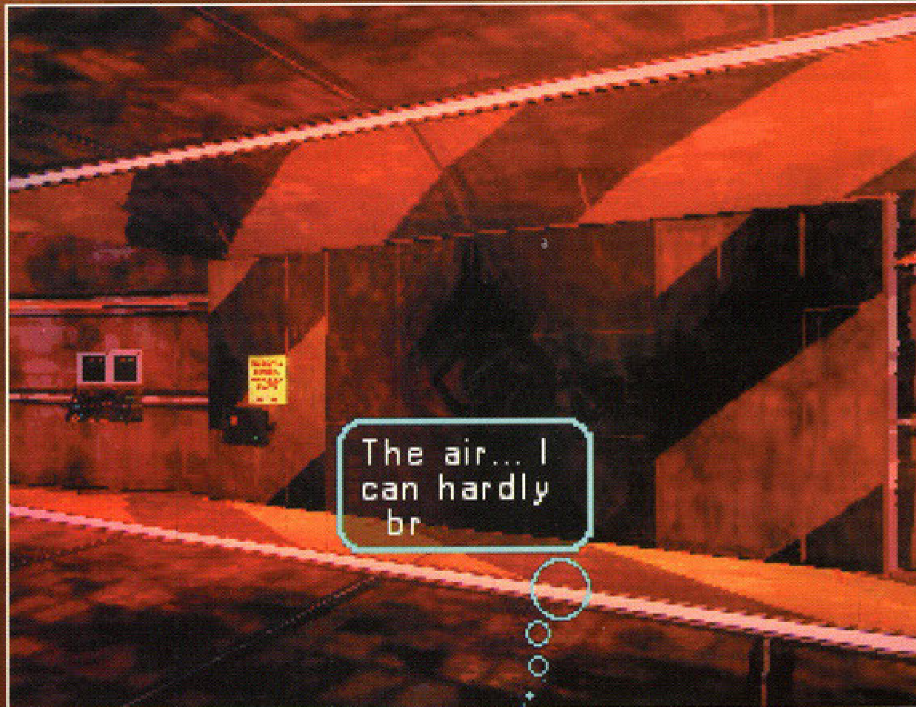
"Quella stazione orbitante, capitano BDM, è la nostra più grossa speranza per un domani migliore, andiamo e salviamola"
Data astrale 79915060, diario del Tenente Teo.

SENTIENT

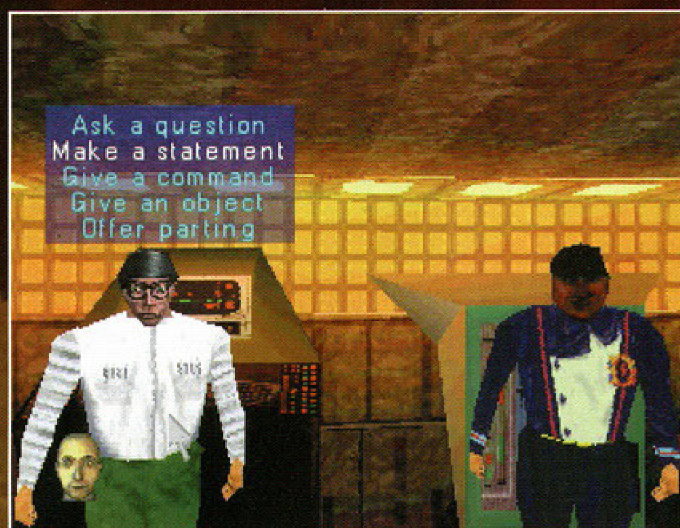
Prendiamo un gruppo di persone che hanno acquistato il PC(per giocare) da qualche mese o al massimo da un anno. Spesso queste persone, tanto per "iniziare", si fanno prestare dagli amici dei giochi usciti già da qualche anno. Prendiamo quelli che usano il PC in ufficio e che tra una pausa e l'altra hanno risolto Monkey2 e Larry5. Se a queste persone chiediamo: che cosa è un'avventura, come risponderanno? Una storia, un personaggio più o meno buffo che si muove sullo schermo, un'interfaccia semplice con poche azioni (prendi, dai, parla, cammina, usa) e alcuni oggetti. Trovare gli oggetti, parlare con le persone, risolvere gli enigmi: questa è la trafila da seguire per giungere al classico "The End". Sentient è diverso, molto diverso. Ci sono gli oggetti, i dialoghi, le persone, ma... molto, molto altro.
Ma andiamo con ordine: Sentient è un'astronave, ferma su una base spaziale orbitante intorno al Sole, la Icarus (ma guarda un po'). Un bel momento sulla stazione orbitante si verificano delle improvvise e pericolose ondate di radiazioni. Il giocatore impersona Garrit, un "ingegnere-medico" (chissà quanto ci avrà messo per laurearsi!!!) incaricato di indagare su questi fenomeni.
Ma non appena l'astronave che trasporta Garrit atterra sulla stazione succede l'imprevedibile: il Sole (come tutte le stelle) non è certo un corpo celeste tranquillo, macchie solari, brillamenti, lingue di fuoco, venti caldissimi; proprio durante l'atterraggio la vostra navetta si sfracella mala-



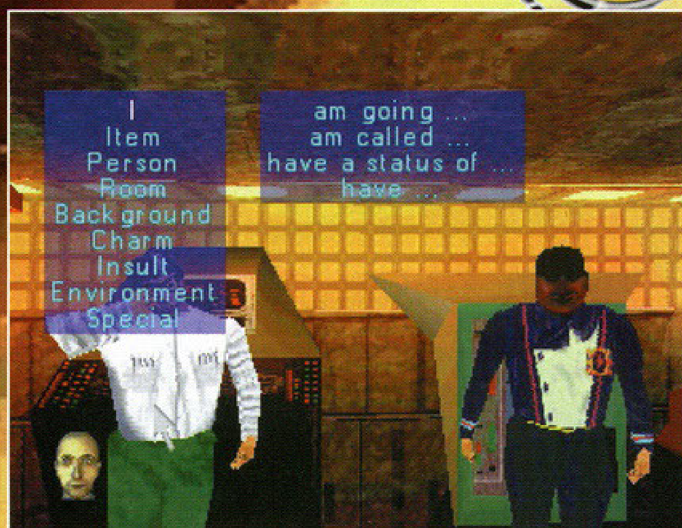
C'è un tizio a terra che sta male. Basta prendere la cassetta di pronto soccorso e si alzerà.



Uno degli ambienti contaminati: notare la voce fuori campo.



Il menu principale gestisce le azioni che potrete inizialmente intraprendere…



…entrando nel sottomenu del dialogo dovrete poi compiere le decisioni opportune: ci si perde tra tutte le scelte!

mente sullo spazioporto. Qui inizia la terribile avventura di Garrit che ben presto si renderà conto che quel brutto atterraggio non è che l'inizio: il capitano della stazione è stato ucciso e l'assassino impunito gira indisturbato per la stazione. Tutta la struttura non sta orbitando ma si sta dirigendo decisamente verso il Sole, e nessuno, dico nessuno, ha intenzione di far la fine del pollo arrosto. Gli ingegneri stanno organizzandosi per prendere il controllo della stazione e si accorgono che strani ed inquietanti messaggi vengono mandati di continuo a Suzie, il computer centrale della nave. Ma cos'ha di particolare Sentient? Innanzitutto l'aspetto grafico: tutto il gioco si svolge in soggettiva, utilizzando un motore molto simile a quello di Doom, per intenderci, o di Normality (anche se in quest'ultimo titolo c'era la possibilità di fermare l'azione su una determinata inquadratura). Tutte le 200 locazioni esplorabili sono state renderizzate in 3D in alta risoluzione. Questo garantisce un ambiente vastissimo in cui muoversi, dove si vuole e quando si vuole. Avvicinandosi ai muri di un corridoio, o alla parete di una stanza probabilmente vedrete qualche pixel un po' troppo grosso, che potrebbero far storcere il naso agli amanti dell'arcade. Ma l'aspetto grafico, seppur valido, non è tra i punti di forza di Sentient, e quindi vi toccherà leggere tutta la recensione per sapere esattamente qual è il suo "peso". Quel che rende particolare Sentient è la gestione dei personaggi, l'evolversi della trama e l'interfaccia. Partiamo da quest'ultima: ci si rende subito conto del livello di interazione; è possibile fare una domanda, prendere un oggetto, dare un comando, dare un oggetto e salutare, ma il numero delle variazioni possibili è enorme. Ci sono circa 48 frasi-tipo che potrete dire. Le conversazioni sono naturali e molto realistiche: non vi fermerete mai a chiedere ad un ingegnere di leggervi la vostra lettera d'assunzione, anche se sarebbe possibile farlo, perché non avete tutto il tempo che volete, e soprattutto perché vi verrà naturale chiedere subito quello di cui avete maggiormente bisogno. Voglio dire che, in un gioco come Sentient, molto difficilmente un giocatore sarà costretto a "provare" tutti gli oggetti con tutti gli oggetti, o a "provare" tutte le frasi con tutti i personaggi per trovare il modo di andare avanti. Certo con queste possibilità non era pensabile implementare anche il parlato. Già già: non c'è parlato, la voce fuori campo è rappresentato da un "baloon", una "nuvoletta" come quelle dei fumetti. Anche il sonoro è appena sufficiente, per noi giocatori abituati a raffinatezze di ben altro livello. Dunque: grafica e sonoro non eccezionali, niente parlato e interfaccia piena di menu e sottomenu. Dov'è il bello? Aspetta e vedrai. Passiamo ai personaggi: in Sentient il giocatore ne incontrerà ben 60. Non i soliti personaggi di alcune avventure che rimangono tutto il tempo al loro posto e rispondono sempre "sì", "no" tranne quella volta in cui è previsto che rispondano diversamente. Qui assistiamo a una IA (intelligenza artificiale) sviluppatissima: i personaggi si muovono, parlano tra loro, mangiano, dormono, e se hanno voglia parlano anche con Garrit. Ognuno può avere una di queste quattro personalità: dominante, sottomesso, scherzoso, serio. È importante tenere a mente queste differenze: provate a dare un comando a un tizio "dominante" e vedete come vi risponderà. E non è tutto: mentre parlate con i personaggi apparirà una faccia in un angolo dello schermo; questa rappresenta il vostro umore, che potete modificare con due tasti durante la conversazione; se volete entrare nei favori di un personaggio vi consiglio di sfoderare il vostro miglior sorriso! Questa attenzione dei programmatori per cercare di rendere l'interazione con i personaggi più reale possibile è accentuata da un ultimo fattore. Tutti i personaggi sono divisi in quattro categorie: ingegneri, scienziati, medici, addetti alla sicurezza. Questi gruppi hanno proprie caratteristiche: per esempio, gli ingegneri sono abbastanza ostili agli scienziati e quindi è probabile che se



Normality (Gremlin): graficamente simile, è più semplice e meno "profondo".
Pandora Directive (Access): in questa avventura è possibile muoversi in un ambiente con visuale in soggettiva. Anche in questo titolo erano presenti più finali. Le differenze rimangono, però, molte.



Ecco le prime mosse di questa (intricatissima) avventura.

- ✗ Usate il pacchetto di primo soccorso sull'ingegnere.
- ✗ Esaminate la spazzatura sul pavimento e troverete dei vestiti.
- ✗ È una tuta antiradiazioni, indossatela e seguite l'ingegnere nel corridoio a zig-zag.
- ✗ Probabilmente una guardia vi sparerà. Entrarete nel Labirinto.
- ✗ Trovate l'uscita o aspettate un po' di tempo.
- ✗ Vi ritroverete davanti a Camik che vi chiederà chi siete. Ditegli il nome o dategli le credenziali.
- ✗ Parlate con Camik, prima che abbia parlato con l'ingegnere che avete salvato.
- ✗ Parlate con lui circa il Senatore, scoprendo che è a bordo. Rimanete nella stanza finché non arriva il Dr. Luvey.



Il Labirinto Onirico…trovate l'uscita se riuscite!

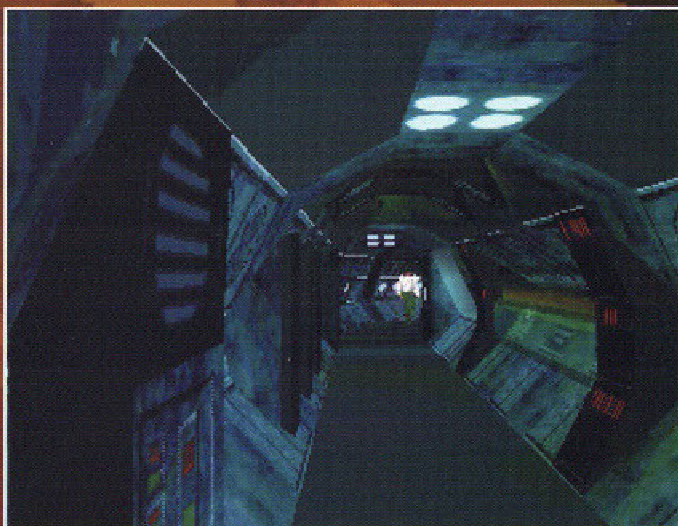


L'ingegnere che abbiamo salvato è su un lettino, delirante.





L'ingegnere e l'addetto alla sicurezza parlano tra loro: non dovrete perdervi neanche una parola!



Un corridoio della stanza orbitante; i personaggi che incontrerete saranno sempre diversi.





8 MB



486 DX/2 66



SVGA 640x480



SoundBlaster (e comp), Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum

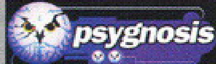


Mouse



Gira sotto Windows 95 con Direct X e Dos, supporta 3Dblaster e Matrox Mistique





aiutate un ingegnere, in futuro uno scienziato potrebbe negarvi il suo aiuto. Tutto questo porta a una inevitabile conclusione: la trama è veramente piena di bivi. Dopo anni e anni di critiche alle avventure, impossibili da giocare due volte, perché prive di reali scelte, siamo ora di fronte a un prodotto che promette non sei finali diversi, ma proprio sei trame diverse. Pandora Directive è stato un tentativo, ma alla fine le poche differenze tra i percorsi erano tutte concentrate nelle scene finali. In Sentient è possibile diventare capo degli ingegneri, o con scelte diverse capo dei Medici, o addirittura essere catturato dagli addetti alla sicurezza ed essere usato per strani esperimenti. Per fare un esempio: dopo che la vostra navicella si è sfracellata avrete due minuti di tempo per cercare la tuta antiradiazioni, salvare o meno un ingegnere tramortito e scappare con lui. Subito dopo potrete ribellarvi o meno a due poliziotti. Già da queste primissime scelte entrerete in alcuni bivi della storia. Il tono entusiasta usato fin ora può far pensare a un prodotto valido per tutti, ma non è così. Sentient è difficile, enorme, non si capisce bene cosa bisogna fare nell'immediato. Non è accattivante come Discworld 2 o Broken Sword. Il motore grafico, valido abbiamo detto, è purtroppo un po' lento e sebbene supporti sia la 3D Blaster che la Mystique e le DirectX, sotto Windows95 necessita di una macchina più che ninja per girare decentemente. I dialoghi sono una parte integrante del gioco, vanno letti tutti, studiati, pensati. Altra pecca: se provate a muovervi mentre qualcuno sta parlando, automaticamente vi girerete verso di lui. Non sempre è utile. Avete ancora le idee confuse? Poco male, leggete il Riassunto&Commento e capirete tutto!



78

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Sentient è un bel gioco, difficilmente definibile come avventura, forse più accostabile a un RPG.
Ha le carte in regola per coinvolgere un giocatore così come non accadeva da Zork I, testuale.
I ragazzi della Visual Sciences (un team di 25 programmatori e artisti) hanno fatto scelte coraggiose: un buon motore grafico ma senza eccessi, il minimo sonoro indispensabile, zero parlato, e tanta, tanta intelligenza artificiale, per creare un mondo in cui il giocatore può, in ogni momento, decidere quale sarà il suo futuro, che si gioca di dialogo in dialogo. Questa è la sensazione che si ha in Sentient: sembra che nessuno abbia deciso prima cosa è giusto fare o come andare avanti. Se qualcuno sta cercando bella grafica e interfacce semplici, è meglio che guardi altrove. Sentient è lungo, difficile, intricato, a volte pesante nell'uso di un parser che a qualcuno può sembrare primitivo. Potrebbe non piacere a molti perché richiede pazienza, perché non è accattivante come altri, perché si hanno poche "certezze" e ogni bivio riserva sorprese nuove. Qualcuno preferirebbe giocare a Broken Sword 2. Sono titoli molto diversi, non c'è dubbio. In conclusione quest'ultima fatica Psygnosis è appassionante, se avete voglia di buttar via un po' di tempo, spremere un po' di meningi e sopportare il minimo di frustrazione che questo gioco possiede, ma proprio per questo non può essere consigliata a tutti.



Un altro ambiente. Notate l'atmosfera "science-fiction".



3-D ULTRA MINIGOLF

Vi giuro che non è un'avventura pur essendo targata Sierra, è solo un piccolo, fragile e tenero Minigolf.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@CONTATTO.IT)

Dai BDM, ti prego ti prego ti prego una battutina sola; ci sono palle, mazze e buche, sarebbe un delitto tacere... uffa lo sapevo, però non ti aspettare che mi vesta ancora da giullare, con tanto di campanellini e sonaglio, quando sei triste perché la rivista è in ritardo. Mi è sempre piaciuto il Minigolf, soprattutto perché l'unica volta che ho giocato ho vinto, quindi con molto piacere vi intratterrò su tutti i segreti di 3DUM. Cominciamo col dire che lo scopo del gioco è mandare la pallina nell'apposito foro nel minor numero di colpi possibile e che il circuito di buche conterà su diciotto elementi divisi in due gruppi ovviamente basati sul rapporto Par/difficoltà. Per chi non lo sapesse il cosiddetto Par corrisponde al numero di colpi in cui è stimato dobbiate fare buca. Nel caso di questo prodotto Sierra sappiate che varierà da due a quattro colpi, solo per un paio di postazioni particolarmente difficoltose. Il numero di stoccate superiore o inferiore a quello, diciamo, di default verrà sommato di buca in buca e alla fine vincerà l'autore del minor numero di tiri. Al modello di gioco "base", di cui vi ho appena accennato, questa riproduzione virtuale del Minigolf aggiunge due varianti. La modalità "buca per buca" dove, come accade nel Golf, due o più concorrenti si aggiudicheranno un punto per ogni buca vinta col minor numero di colpi. La "gara" invece eleggerà il suo campione a seconda non del numero di volte che avete colpito la pallina, ma del tempo che avete impiegato a mandarla sapete dove. L'interfaccia è strutturata in modo che col movimento del mouse regolerete la direzione della mazza e la classica "barra della potenza" con relativo "doppio clic", indicherà quanta forza state dando al colpo. Una realistica variante vi permetterà di controllare completamente la stoccata sostituendo al "doppio clic" il movimento del mouse, avanti e indietro, per calibrare la forza da utilizzare. Parlando delle diciotto stazioni va detto che le ambientazioni spaziano tra i temi più vari, ben calibrando il gioco puro (mandare la pallina in buca) con animazioni attive e passive. Praticamente, in quasi ogni buca ci saranno più strade che condurranno alla meta e, a seconda della difficoltà, più o meno proficue. Tutte le vie nasconderanno qualche buffa animazione, dal cavernicolo che vi darà un grosso aiuto al dinosauro, nella stessa buca, che vi spetascia la palla causandovi una penalità. Penso di aver detto tutto nonostante spiegare il difficile scopo del gioco sia stato per me più arduo che memorizzare un trattato di astrofisica.



Nel mondo di Nettuno un fulgido esempio di come colpire la palla utilizzando il "tiro semplice".



Prima di cominciare, al massimo in quattro giocatori, avrete una esauriente panoramica della buca.



Questo simpatico energumeno, disturbato nella sua grotta, con un colpo magistrale vi darà un bell'aiuto.



Se avete una vista perfetta forse riuscite a vedere la pallina rossa che si avvia tramite un rullo verso la meta.





RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA 640*2480
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse e tastiera
NOTE	Stranamente non supporta la 3Dfx (sto scherzando)
SOFTWARE HOUSE	Sierra



Zany Golf (Electronic Arts): alla versione su Amiga ne era seguita una per PC, ma sono passati veramente tanti anni anche se rimane l'unica valida alternativa per verosimiglianza al prodotto Sierra.



✗ Utilizzate la modalità per il tiro più semplice, prima di cimentarvi con quella più realistica.
✗ Imparate ad usare le sponde che spesso si rivelano indispensabili.



77

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Due parole per la grafica e il sonoro. La prima ben sviluppata e curata per quanto la tipologia di gioco non necessiti di un motore innovativo e spremuto fino all'osso. Le musiche demenziali al punto giusto e mai noiose e le voci di commento davvero spassose. Il fatto è che alla fine si tratta di un gioco o per appassionati o per qualcuno che si vuole divertire con qualche amico. Dopotutto dubito che chiunque, da solo, si rifarebbe il percorso più di un paio di volte, per vedersi tutte le animazioni, poiché manca la restrizione, caratteristica invece di Zany Golf, di poter procedere solo restando in un determinato Par. Insomma è un Minigolf divertente, veloce e abbastanza ben programmato, ma purtoppo è solo quello.

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI

ROAD RASH

Caro Ministry of Game,
mi chiamo Margareta, da poco ho acquistato un Pentium 200 Pro e sono una vostra accanita lettrice. Marco, il mio amico, mi ha prestato Road Rash, ma non riesco ad andare avanti perché non ho una moto potente. Come posso fare? Mi affido a te! Ciao e grazie.
Margareta, Roma

Ciao Margareta e grazie per i complimenti. Come? Non me ne hai fatti? Ah, be' allora niente cheat! ...no stavo scherzando, ma posso farti una domanda? Scusa ma con un Pentium 200 perchè perdi tempo con Road Rash?
Comunque sia durante il gioco digita XYZZY per attivare il cheat mode quindi digita uno dei seguenti codici:

BRIBE	*Per uccidere i poliziotti*
K'THUNK!	*Per avere la mazza*
SPOON!	*Per avere Nitro*
THWACK!	*Per avere la catena*
PLUGH	*Disabilita il cheat mode*

CHRONICLES OF THE SWORD

Caro Ministry of Game, ho comprato un paio di settimane fa un gioco, Chronicles Of The Sword, ma non riesco a uscire dalla città di Camelot. Sono riuscito a prendere il teschio col rubino, il cucchiaio, il secchio, la lampada, ma il fabbro non ne vuole proprio sentire di dare un'occhiata alla mia spada. Nonostante sia un gioco con una grafica mai vista e un sonoro strabiliante comincio a perdere la pazienza e a seccarmi. Spero che tu possa risolvere il mio problema.
Michele Lastella

Caro Michele spero che il cognome sia giusto, non sono sicuro di averlo decifrato bene. Devo dire che non mi trovi del tutto d'accordo quando esalti in questo modo le caratteristiche di questa avventura ; se ti guardi bene in giro ne troverai sicuramente di migliori e poi ricordati che la grafica e il sonoro non sono tutto. Passando al tuo problema ti avviso subito che ne dovrai fare ancora molta di strada prima di poter uscire da Camelot, se dovessi guidarti fino a quel punto, occuperei mezzo Ministry solo con la tua missiva. In ogni caso dal fabbro non hai ancora raccolto il ferro di cavallo e non hai ancora usato il cucchiaio per staccare il rubino dal teschio. Una volta fatto questo, inoltrati nella grotta e raccogli il pugnale e il calice dall'altare quindi torna al punto dove hai in precedenza tirato la torcia. Sali le scale e usa la spada sull'occhio dell'ippocampo (devi essere preciso), un passaggio segreto si aprirà e tu potrai raggiungere la stanza di Merlino. Al tuo arrivo la camera è deserta, prova a raccogliere un oggetto e il mago apparirà all'istante, dialogaci e fatti dare l'incantesimo. Bene ora sei pronto per andare a parlare con il grande Re Arthur (o Artù). Buona fortuna.

Sono contento. Perchè? Semplice, perché le lettere indirizzate a questa rubrica sono sempre più numerose e, soprattutto, sono sempre più chiare e precise (salvo qualche eccezione). Se poi penso che il prezzo della benzina è in ribasso e il mio dentista è morto mi sento come un barattolo pieno di giubilo. Sprizzare gioia da tutti i pori non è facile, voglio dire, io di pori ne ho davvero tanti, ma se il sole continuerà a sorgere come questa mattina continuerò ad impegnarmi nella cooridinazione dei pori. Mi piace tanto dormire in questa stanza con le pareti imbottite...

KING'S QUEST 7

Ciao Ministry of Game, come molti sono un appassionato di giochi d'avventura e l'ultimo che ho comprato è stato King's Quest 7. Sono bloccato al primo capitolo, le cose che ho sono: il pettine d'oro, il bastone, il lembo di vestito, il seme di zucca, il cesto che ho aperto, il vaso d'argilla, la spiga di grano, il fico d'inida e il cristallo di sale. Ho trasformato l'acqua salata in acqua dolce e l'ho data da bere al fantasma che mi ha dato l'anti cimici che ho usato per rimpicciolire lo scorpione. Nella camera dello scorpione c'è da fare una combinazione soltanto che mancano due diamanti che sono nel pozzo. Ora cosa devo fare? Come faccio a scendere nel pozzo? Ti prego aiutami, sono disperato. **Ivano Fortini, Roma.**

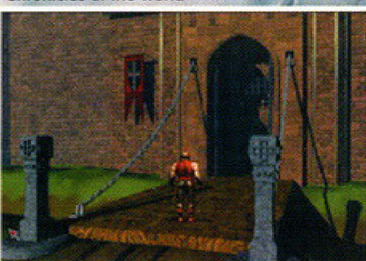
Complimenti sei il millesimo lettore che mi scrive, hai vinto un viaggio per due persone a Fiumicino! Sei contento di poter visitare un posto così lontano ed esotico? Preferivi le Hawai? Oh, insomma voi lettori non siete mai contenti, forse è meglio risolvere il tuo problema. Per svuotare il pozzo devi prima di tutto cliccare sui petroglifici che si trovano all'uscita della caverna per venire in possesso della formula. Ora clicca sul polso del dio dell'acqua quindi sul suo volto; allinea le pietre del collare al centro, sotto il mento del dio e il pozzo si prosciugherà.
Adesso puoi tranquillamente passeggiare sul fondo del pozzo così da poter raccogliere le pietre che ti servivano (non puoi raccoglierle così liberamente, devi barattarle con la perlina in tuo possesso altrimenti morirai).

MONKEY ISLAND 2

Riccardo aiutami! Sto giocando con Monkey Island 2. Sono arrivata alla terza parte nel castello di Le Chuck e ho trovato Wally imprigionato nella cella. Devo avere la chiave per liberarlo, ma dove si trova? C'è una successione particolare che devo fare usando quelle strane ossa? Ho visto che ci sono dei passaggi segreti, ma alla fine mi trovo sempre al punto di partenza; ho provato anche la successione che mostra appena si entra nella galleria, ma niente... Solo tu puoi aiutarmi!!! Aspetto con ansia, un saluto da Alessandra. **Alessandra, Bologna**

Ehilà Alessandra! La tua lettera mi fa notare una cosa interessante: il novantacinque per cento delle lettere scritte da ragazze viene da Bologna, non è che siete un gruppo di amiche appassionate di videogame? Mi sembra strano che sia una semplice coincidenza. Passando al tuo problema, la risposta è sì, c'è una successione ben precisa per "usare quelle strane ossa". Ti ricordi di quel foglio sul quale aveva sputato quello schifoso di Largo? Bene, se lo osservi noterai che su questo sudicio pezzo di carta c'è scritta una


Road rash


Chronicles of the world


King's quest 7

canzone; leggi il primo verso e osserva come sono sistemate le ossa quindi entra nel passaggio segreto constrassegnato con la stessa disposizione di ossa. Ora ripeti questa operazione ma seguendo la disposizione della seconda strofa, continua così finchè la canzone non finisce e come per magia ti troverai davanti ad un immenso portone. Aprilo e dall'altra parte troverai finalmente la chiave, purtroppo appena la raccoglierai verrai catturata da Le Chuck. Non preoccuparti è scritto così nel copione, ma il mio compito è finito.

DNSCOTTY##

(Duke Nukem 3D)

E ci risiamo. Eccolo di nuovo, il cheat più infame della storia, la gabola che non m'ha fatto dormire più di una notte. Questa volta a farmi notare il "malfunzionamento" di tale cheat è Fabio Russo, una nostra vecchia conoscenza. Ma forse (ormai non do più nulla per certo) una soluzione c'è ed è anche piuttosto banale. Dopo aver digitato DNSCOTTY bisogna inserire UNA cifra che corrisponde al numero dell'episodio e DUE cifre (invece di una) per il numero del livello. Se non funziona nemmeno in questo modo...

LETTERE DAL FUTURO

NEED FOR SPEED II

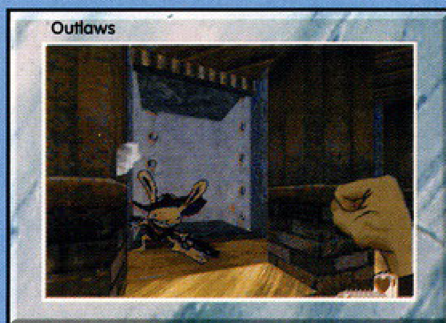
Siete stufi di guidare le solite noiose supercar? Dite la verità, sfrecciare a duecento e passa chilometri orari su dei bolidi da capogiro non è per niente elettrizzante, in fondo con una macchina come la Ferrari F50 chiunque sarebbe capace di andare così forte, che gusto c'è? Non sarebbe più divertente fare le curve su due ruote a bordo del mitico Maggiolone? Oppure guidare a folle velocità uno scuolabus pieno di marmocchi terrorizzati? Penso che ben pochi di voi la pensino diversamente perciò eccovi i cheat per avere nuove e più divertenti macchine da guidare.
In qualsiasi schermata digitate i seguenti codici:

BUS	Il mitico scuolabus giallo
SEMI	La motrice di un TIR
ARMYTRUCK	Camion militare
VWBUG	Sì, è lui, il Maggiolone VW
VOLVO	Station wagon Volvo
BMW	Sarà forse una BMW?
MERCEDES	Questo ve lo lascio indovinare
MIATA	Mazda Miata
JEEPYJ	Jeep YJ
QUATTRO	Audi Quattro
VANAGON	VW Combi
LANDCRUISER	Toyota Landcruiser
PIONEER	Per dotare le vetture segrete di un motore potentissimo
HOLLYWOOD	Pista segreta

OUTLAWS

La LucasArts ha colpito ancora. Giuro che dalle prime schermate che avevo visto non avrei scommesso una lira su questo giochillo e invece... Nei titoli di coda di questo "simulatore di Clint Eastwood" non mi sarei stupito di vedere i nomi di Sergio Leone ed Ennio Morricone, perciò visto l'inaspettato impatto che Outlaws ha avuto sulla mia persona, non ho perso un secondo è mi sono lanciato alla ricerca dei cheat. Secondo voi ce l'ho fatta?

OLASH	Munizioni infinite
OLCDS	Mappa completa
OLFPS	Visualizza il frame rate


Outlaws

OLPOSTAL	Tutte le armi e tutte le munizioni
OLREDLITE	Paralizza i nemici

REDNECK RAMPAGE

Ok, non vi piace Outlaws perchè odiate il Far West, i film Western, non sopportate Clint Eastwood e la puzza del suo sigaro, ma avete un impellente bisogno di crivellare qualcuno in soggettiva. Vi capisco, non dev'essere facile, ma per vostra fortuna esiste Redneck Rampage e soprattutto esistono i suoi cheat.

REDALL	Da tutto (chiavi, munizioni, energia, ecc.)
REDBETA	"Eat me!"
REDCLIP	Clipping mode
REDELVIS	"Elvis Lives!"
REDFUCKNGO###	Cambia livello (# = episodio ## = livello ...speriamo che non diventi il nuovo DNSCOTTY)
REDGUNS	Tutte le armi
REDINVENTORY	Inventario completo


Simcopter

REDITEMS	Tutti gli oggetti
REDKEYS	Tutte le chiavi
REDMAXX	"Max Rules!"
REDMONSTERS	Niente mostri
REDMOONSHINE	XXX Monshine mode (?)
REDRATE	Mostra il frame rate
REDSHOWMAP	Che mostri la mappa intera?
REDSKILL#	Cambia il livello di difficoltà (# = da 1 a 4)
REDUNLOCK	Apre tutte le porte

SIMCOPTER

Da quando avete visto "Tuono Blu" il vostro sogno è quello di guidare un elicottero 'nevvero? In effetti non avete tutti i torti, d'altronde anch'io ho sempre sognato di essere portato via dagli extraterrestri dopo aver visto "Incontri ravvicinati del terzo tipo", ma questo è un altro discorso. Non sapete se le pale del vostro velivolo girano in senso orario o antiorario? Non importa i cheat li hanno inventati proprio per questo. Durante il gioco premete CTRL-ALT-X per far apparire il cheat menu quindi inserite le seguenti frasi e premete invio.

- *I'm the CEO of McDonnell Douglas:* Nel catalogo, premendo i tasti da 1 a 9 potrete avere tutti gli elicotteri.
- *Gas does grow on trees:* Per avere gas infinito.
- *superpowermultiply:* Premendo il tasto SHIFT mentre vi muovete avrete la super velocità.
- *Shields up:* Per avere l'invincibilità.
- *I love my helicopter:* Per essere portati al vostro elicottero istantaneamente.
- *The map, please:* Per avere la mappa.
- *Been there, done that:* Per completare il livello.
- *There's no place to like home:* Per tornare all'hangar.
- *Radioactivity:* Provare per credere.

STREET RACER

La passione per le corse vi ha spinto ad acquistare questo gioco. La passione per i cheat vi ha spinto a scrivermi una lettera che non è ancora arrivata. Ma ci sarà un motivo se esiste il Ministry of Game! E il motivo è che ho in mio possesso i cheat di Street Racer. Nella Cup Password inserite i seguenti codici:

TRAFIK	Silver Cup
NEJATI	Gold Cup
DOUGAL	Platinum Cup
TURGAY	Opzioni avanzate, livelli e personaggi segreti.

BLOOD

Un altro. L'ennesimo sparatutto in soggettiva. Questa volta dedicato a tutti quelli che odiano il Far west. Se non avete alcuna voglia di impersonare un emulo di Clint Eastwood o un rozzo contadino USA, beh allora sarete sicuramente contenti di mettervi nei panni di uno zombie. Gli zombie perdono brandelli di carne, non sanno parlare l'inglese e sono delle schiappe a giocare a basket, ma anche loro hanno il diritto di avere qualche cheat. Durante il gioco premete "T" per entrare nel talkin' mode, digitate i seguenti codici quindi premete invio.

BUNZ	Tutte le armi e munizioni
CALGON	Level Warp
CAPINMYASS	Toglie il God Mode
COUSTEAU	200 di energia e tuta subacquea
EVA GALLI	Clipping Mode
FORK BROUSSARD	Niente armi, armatura, munizioni ed un punto di energia (molto utile!)
FUNKY SHOES	Super salto
GOONIES	Mappa completa del livello
GRISWOLD	Armatura completa
I WANNA BE LIKE KEVIN	God Mode
JOJO	Delirio
KEYMASTER	Tutte le chiavi
KEVORKIAN	Suicidio
LARA CROFT	Tutte le armi e munizioni infinite
MONTANA	Tutte le munizioni, armi e oggetti
ONERING	Invisibilità
RATE	Visualizza il frame rate
SATCHEL	Tutti gli oggetti
SPIELBERG	Salta di livello, ma toglie tutti i cheat
SPORK	200 di energia
STERNO	Cecità temporanea
TEQUILA	Akimbo

NO CARRIER

Anche questo mese ho scritto più caratteri di quanto mi fosse consentito, lo spazio, come il tempo, (si sa) è tiranno. Ma non è detto che in un futuro non molto lontano le cose cambieranno, tenetevi pronti.

Scrivete a:

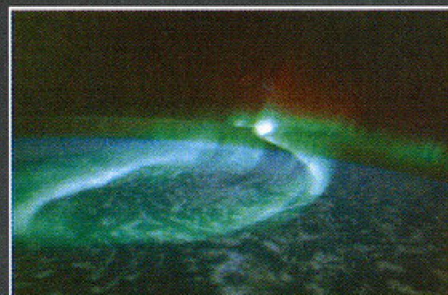
Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano
FAX 02- 38010028
E- Mail: pcgame@contatto.it - rickylaz@mbox.vol.it

REDSHIFT 2

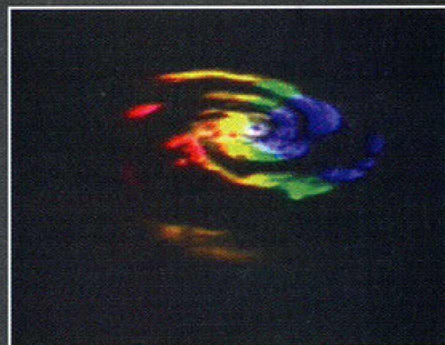
A cura di Andrea "Mulder" Romanazzi (mulder_pcgame@mail.viva.it)

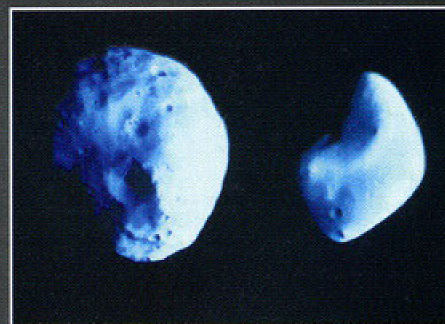
E' fin dalla notte dei tempi che l'universo con la sua immensa vastità ed il suo incomparabile mistero induce l'uomo a porsi domande a volte inquietanti, su tutto ciò che rappresenta e sulla propria provenienza.

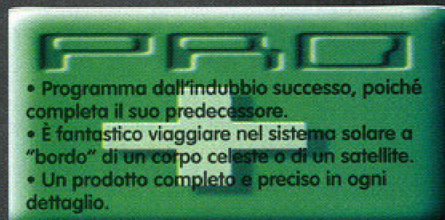
Alzi la mano chi di voi non è rimasto almeno un'ora, in vita sua, ad osservare in un luogo calmo, tranquillo, privo di eventuali disturbi esterni, una serata stellata priva di ogni sorta di nubi a meditare sui problemi o a porsi domande come, mai in altre situazioni.
Penso che nessuno tra voi abbia alzato minimamente il dito, vero? E sapete perché tutto ciò accade? Onestamente non saprei rispondervi, ma una cosa è certa, l'uomo, come essere vivente, è inesorabilmente attratto dal mistero, dall'ignoto o più semplicemente dall'irrazionale e senza dubbio alcuno, l'universo ha insite nella sua essenza queste tre caratteristiche.
Tutti noi appassionati prima della realizzazione di Redshift avremo passato ore ed ore a leggere e studiare libri per poter poi raggiungere, con l'aiuto dell'immaginazione, questi corpi lontanissimi. E' stato questo uno dei motivi per il quale RS ha riscosso un successo senza precedenti, come miglior produzione del campo astronomico mai creata prima, vincendo titoli di merito ovunque. E proprio in casi come questi che talvolta il seguito, sempre che ci sia, non riesce ad eguagliare il successo del precedente.
Ma alla Maris devono giustamente aver pensato che non era possibile migliorare un prodotto già perfetto ed allora come si poteva realizzare il seguito? La risposta è ovvia, aggiungendo delle novità interessanti che prima non era possibile implementare. All'avvio il programma presenta una visuale del cielo terrestre, la data è quella indicata dall'orologio interno del computer. Per sistemi Windows la locazione iniziale è Londra e l'osservatore guarderà verso nord.
Una delle funzioni più interessanti è rappresentata da alcune finestre di dialogo che vi consentiranno di scegliere come visualizzare i corpi celesti; potrete, quindi, scegliere se vedere le orbite delle lune, decidere di osservare solo le stelle di una certa magnitudine, oppure semplicemente cambiare il fattore di ingrandimento relativo ad un pianeta. Tali finestre di dialogo le troverete nel menu Display, sotto Filtri Oggetto.
Sempre rimanendo sotto il menu Display avrete anche l'occasione di effettuare altri settaggi, quali le costellazioni che vorrete osservare, oppure scegliere se mettere o no la griglie equatoriali, o selezionare la vista telescopica su orizzonte, equatoriale, equatoriale invertita, ellittica, galattica. Scegliere il tipo di orizzonte (trasparente, opaco , pieno), settare le viste atlante in Proiezione di Mercatore o Proiezione Polare.
Redshift 2 vi darà l'opprtunità di visualizzare più di 40000 oggetti extra-galattici (simboli azzurri, sullo schermo) e 5011 asteroidi (o pianeti minori), in forma di puntini rosa, sullo schermo.
Per quanto riguarda le innovazioni apportate rispetto alla precedente versione avrete la possibilità di seguire nuovi Tour guidati scelti appositamente per noi dalla Dottoressa Jacqueline Mitton, il privilegio di "viaggiare" nel Sistema Solare stando sopra un asteroide, un veicolo spaziale o addirittura una cometa, l'inserimento di nuovi filmati e fotografie, l'aggiunta di una dettagliata carta del pianeta Venere che si aggiunge a quelle della Terra, di Marte e della Luna ed infine la libertà di selezionare tutte le stelle disponibili, senza dovervi curare del fattore d'ingrandimento al fine di ottenere splendide immagini di tutta la volta celeste. Ma le innovazioni non finiscono certo qui, perché in questo seguito il settaggio relativo a stelle, lune, pianeti e, chi più ne ha ne metta, sarà reso molto più facile e di immediato utilizzo grazie all'utilizzo della finestra di dialogo chiamata Filtri Oggetto. Ma non è finita, perché come potrete vedere facilmente c'è anche da sottolineare la vostra posizione rispetto al sole grazie all'utilizzo della griglia dell'eclittica, vi sono stati apportati, infine, anche altri cambiamenti di minore importanza che verranno sicuramente apprezzati da tutti quelli che possiedono la versione precedente. Per tutti quelli che, nonostante siano arrivati a leggere sin qui, non hanno chiaro, anche perché magari non possiedono Redshift, di che prodotto si parli, mi sembra doveroso aggiungere che si tratta di una vera e propria enciclopedia astronomica multimediale e con queste ultime parole, penso di aver tolto anche gli ultimi dubbi, sempre che sappiate cosa si può trovare in un enciclopedia... Stavo scherzando naturalmente!!!


Aurora Australe, spettacolare, vero?


Mezza Venere e l'altra metà dov'è finita?


Misura della rotazione di una galassia, non so cosa sia ma è di sicuro effetto!!!


I satellitini... di Marte!!!







Software&Co

CAPITANO, LA MISSIONE E' NELLE TUE MANI...

Abbiamo iniziato l'avvicinamento in formazione compatta. L'obiettivo è quello di annientare il nemico e distruggere la sua postazione. La missione è delle più difficili, ma con F-15E non posso fallire.
Estremamente maneggevole, ultrasensibile, F-15E simula perfettamente la cloche di un F-15 e apre nuovi orizzonti nel mondo del joystick.
Il nemico è già in vista, il combattimento sta per cominciare, la mano è sulla cloche...
Passo e chiudo.



...CON LA SERIE F-15 E NON PUOI FALLIRE!

A PARTIRE DA
£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



Perché giochi?

Perché giochi? La risposta potrebbe banalmente essere: "Perché mi piace", ma potrebbe anche essere: "Perché no?", è soggettivo dal momento che siamo una grande massa di individualisti e, in fondo, ognuno di noi ha i suoi buoni motivi per giocare.
In verità il gioco in sé viene fatto, a volte, oggetto di interessanti interrogativi e, ultimamente molto più spesso, di sterili polemiche. Sembra ci sia un'età in cui giocare è consentito, per non dire obbligatorio. Vengono prodotte tonnellate di giocattoli pseudoeducativi adatti a sviluppare le capacità cognitive dei neonati, siamo arrivati al computer giocattolo e presto i bambini di tre anni sapranno programmare in C++ molto prima di imparare a camminare come si deve. E' veramente necessario tutto questo? Non divaghiamo. Alle età superiori, oltre un certo limite, ecco che l'azione del giocare ci viene improvvisamente preclusa, quasi ci fosse una regola invisibile, un accordo tacito che stabilisce "l'illegalità" del nostro giocare. In noi cresce una sorta di pudore che ci fa provare vergogna quando qualcuno ci vede intenti alle nostre pratiche occulte (io a 26 anni mi nascondevo per giocare con i soldatini). E' come se una persona "matura" non avesse più diritto ai giocattoli appunto perché "matura". Attenzione, non stiamo facendo un discorso sulle nevrosi, a qualunque età giocare "solo" a soldatini tralasciando tutto il resto è evidentemente sintomo di problemi più grandi; ci stavamo chiedendo il perché del nostro giocare, del videogiocare nel nostro caso. Lasciando per un attimo da parte tutte le considerazioni etiche a proposito del "giocare a Doom equivale a tirare sassi dal cavalcavia", volevo invece portare alla vostra attenzione un fenomeno molto diffuso, un atteggiamento spesso presente in coloro che non giocano, che vedono qualcuno dilettarsi attorno a delle miniature di soldatini piuttosto che alle automobiline o a una sana partita a Carmageddon: si tratta di una sorta di commiserazione nel loro sguardo, un mezzo sorriso sotto una fronte leggermente aggrottata, due occhi comprensivi che vi guardano giocare e una voce tenera che vi chiede: "Ma come, alla tua età passi ancora il tempo a giocare?". Ho già avuto modo di constatare come l'età del corpo non vada necessariamente di pari passo con l'età della mente, niente impedisce ad un uomo di quarant'anni suonati di avere ancora un ragazzo dentro di sé. Tempo fa mi trovavo in un grande negozio di videogiochi qui a Milano; un signore attempato rigirava nelle sue mani una copia di Red Alert e tentava, in un linguaggio non propriamente tecnico, di spiegare a un altro signore attempato le caratteristiche del gioco e la possibilità di installarlo sul proprio computer di casa. Certo, possiamo interpretare la scena come un attacco di senilità che colpisce due adulti facendoli regredire a un livello fanciullesco, ma io, personalmente, ho trovato una certa consolazione in quel che ho visto, mi ha fatto sperare che chissà, forse quando sarò attempato anch'io, ammesso di riuscirci, avrò ancora voglia di giocare a Red Alert proprio come faccio adesso, non mi sarò fatto coinvolgere dalle tristezze che riguardano la mia età anagrafica e, almeno in parte, sarò ancora un ragazzino. E' semplicemente una questione di punti di vista, posso aver ragione io e può, allo stesso modo, aver ragione un mio coetaneo che tenta faticosamente di metter su famiglia e che mi chiede: "Perché giochi?".
Chissà, forse giocare vuol dire rilassarsi e non pensare a niente per un'ora, forse è il complesso di Peter Pan che riposa dentro di noi e ci ricorda che non vogliamo invecchiare, forse è desiderio di conoscenza; già, giocare può anche voler dire imparare. Non voglio fare l'elogio del gioco ma posso dirvi che ho imparato tutto quello che so sui computer giocando e credo che sia lo stesso per molti di noi videogiocatori. Posso anche dirvi di aver avuto delle lezioni di vita dai giochi, di essermi migliorato; un esempio?
Una sera di qualche mese fa giocavo a Screamer2 sul computer della mia ragazza. Avevo superato il primo campionato realizzando quello che credevo fosse un ottimo tempo sul tracciato inglese. Affrontando il livello successivo mi resi immediatamente conto che, se volevo superarlo, avrei dovuto migliorare il mio tempo di almeno cinque secondi. Non lo credevo possibile, pensavo non fosse nelle mie possibilità, ero convinto di aver dato il massimo e di non potermi migliorare ulteriormente. Mi lamentai con Silvia (la mia ragazza, che ringrazio pubblicamente per la comprensione) dell'eccessiva difficoltà, dell'ingiustizia della vita e di altre amenità. Mi rimisi al computer sfiduciato e, frustrato, decidendo di fare un altro tentativo. Dopo circa un'ora passata aggrappato alla tastiera riuscii a superare il livello migliorandomi di sei secondi. Rimasi interdetto per un po', mi accesi una sigaretta ed esclamai: "Ecco il senso della cosa, ecco dove sta il senso!" Silvia mi rispedì a casa consigliandomi di dormirci sopra.
La mia esperienza è, naturalmente, soggettiva, qualcun'altro può giocare a Screamer2 e non rilevare altro che la sfida o il divertimento; quello che volevo dirvi è che il gioco può essere un mezzo come un altro per arrivare a una migliore conoscenza di noi stessi; io dopo quella partita ho imparato a non rifiutare a priori qualcosa che ho paura di non riuscire a fare, o quantomeno a pensarci sopra. Non è tantissimo ma, in fondo, trattandosi di un gioco, non è nemmeno poco. E allora, in conclusione: "Perché giochi?", la risposta è chiusa in ciascuno di noi, ognuno ha la sua, diversa dalle altre e ugualmente interessante. Scrivete qui in redazione se vi va, discutiamone! Dopotutto noi giocatori abbiamo in qualche modo una certa sensibilità per le cose poco chiare, vicini o lontani qualcosa ci accomuna e visto come va il mondo potrebbe anche non essere sbagliato. Dopotutto non è detto che ci sia molta differenza tra un giocatore e un non giocatore; certo, noi forse abbiamo qualche freccia in più al nostro arco, se un giorno verremo inghiottiti da un libro e saremo catapultati nell'isola di Myst sapremo come cavarcela, qualcun'altro magari no.

TOP MEDIA MAGAZINE

Il giornale “nel giornale” per i veri appassionati di Informatica



Salve a tutti!

Occupo questo spazio sottratto con fatica alla Redazione per comunicare direttamente con voi Lettori con l’obiettivo di creare un filo diretto che vi informi mensilmente sulle iniziative che la nostra piccola Casa editrice promuove.

Può forse sembrare un’iniziativa insolita - o per alcuni una trovata pubblicitaria - ma vi garantisco che non è così. Per noi realizzare un giornale “nel giornale” ha principalmente l’obiettivo di informarvi sulle riviste che vi aspettano in edicola e di segnalarvene i contenuti in modo da consentirvi di valutare e di scegliere quelle di vostro interesse per darvi l’opportunità di lavorare, studiare o divertirvi.

Da non perdere!

Ma in realtà esiste anche un’altra ragione. Quella di “raccontarci” a voi per spiegarvi che accanto a **PC Windows** e a **PC Game Parade** - le nostre testate “storiche” - ne esistono altre che, insieme con un cospicuo numero di iniziative speciali, rappresentano un piccolo ma qualificato “polo” informativo.

L’ultima nata tra le nostre testate è **Net.ropolis**, la prima guida al mondo di Internet il cui obiettivo è esaudire il desiderio degli utenti della grande Rete di “viaggiare informati” tramite le segnalazioni dei siti più interessanti. Ma se la selezione dei siti è di fondamentale importanza per l’utilizzo di Internet, la selezione del software disponibile nei circuiti dello shareware è altrettanto importante per chiunque utilizzi un PC. Ecco perché in edicola trovate anche **PC Windows Magazine**, fra le più complete collezioni di shareware dedicate esclusivamente a Windows 95; lo **Speciale di PC Game Parade** con i demo dei giochi più gettonati del momento assieme a strumenti per aggiungere livelli e nuovi personaggi ai videogame più diffusi; **Top Gest 97** il software gestionale ideale per i professionisti e le piccole aziende; **Astrowin**, il programma professionale di astrologia e molto altro ancora.

Nelle pagine che seguono troverete un completo elenco dei prodotti attualmente in edicola. Sicuramente c’è quello che fa per voi.

Buona lettura!

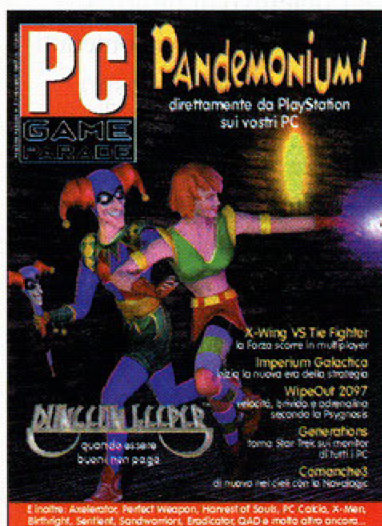
Michele Maggi



PC Windows

La prima rivista dedicata a Windows e alle interfacce grafiche

PC Windows è il punto di riferimento per gli utenti più evoluti che richiedono il massimo alla propria macchina e agli applicativi che usano abitualmente. È composta da svariate sezioni che spaziano dalla programmazione alle prove su strada dei pacchetti più recenti e dei prodotti hardware più avanzati. In questo numero, oltre trenta pagine sono dedicate allo speciale sulle **Videoconferenze** con i software e i sistemi hardware più evoluti, per parlare e vedersi attraverso Internet. Svariate pagine sono state dedicate a **sette stampanti ad aghi** e correlate ad un articolo sul software dedicato alla compilazione del **740**. Sempre riguardo alle prove software e hardware troverete il programma dedicato alla grafica **Fractal Design Detailer** e il computer **Dell Optiplex GXiL 5133** pronto per la connessione in Rete. Completano la rassegna **Norton Antivirus** della **Symantec**, il portatile **Panasonic CF-25**, la scheda **Awe64 Gold** e infine **Corel Lumiere**. Inoltre la rubrica di programmazione con **Delphi 2.0** e **Java**, mentre sul cd rom allegato troverete più di **500 Mbyte** di software da provare e da conservare fra cui dimostrativi commerciali come **Microsoft Internet Explorer per Windows 95 e 3.1**, **La Tavola Imbandita**, **Italia OnLine Client** e **Ary**, il primo programma che svela tutti i segreti di **Windows 95** in italiano.



PC Game Parade

La più completa guida al mondo dei videogiochi

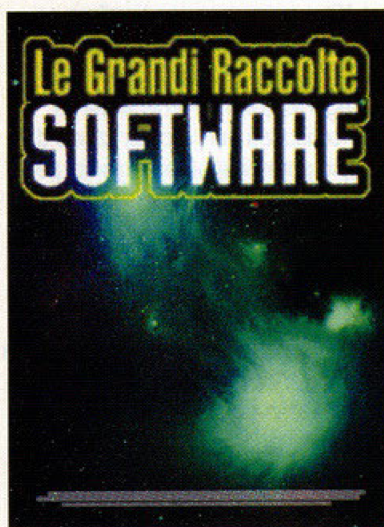
In ogni numero di **PC Game Parade** troverete le fantastiche interviste ai programmatori dei videogame più caldi del momento, recensioni, prove e – sempre più numerose – le anteprime esclusive sui titoli più attesi dai videogiocatori di tutta Italia. **PC Game Parade** è un appuntamento irrinunciabile che, mese dopo mese, conduce, con criterio e competenza, alla scoperta dei giochi più interessanti dando una panoramica completa di ciò che il mercato dell' home entertainment mondiale offre.
Nel numero in edicola in questi giorni troverete la recensione di **X-Wing VS Tie Fighter**, nuovo capolavoro della Lucasarts, in più **Dungeon Keeper**, finalmente disponibile dopo quattro anni di sviluppo, senza dimenticare **Wipeout 2097** e un fantastico reportage dalla Interplay.
Come di consueto sul cd-rom allegato tantissime demo giocabili, oltre a moduli musicali e il consueto speciale trucchi.



Net.ropolis

La prima guida tascabile interamente dedicata a Internet

Net.ropolis nasce come risposta alla crescente esigenza di "viaggiare informati" nelle autostrade della grande Rete. Internet è un fenomeno che coinvolge praticamente tutti gli ambiti di attività ed è un potentissimo "canale" di comunicazione che mette chiunque in grado (e con un minimo investimento) di dialogare, informarsi, aggiornarsi su qualsiasi argomento.
In ogni numero di **Net.ropolis** troverete interviste ai più affermati divi del mondo dello spettacolo, inchieste sui fenomeni più *trendy*, approfondimenti e consigli su come utilizzare al meglio le risorse che Internet mette a disposizione oltre ad una ricca selezione di siti (oltre cento per ogni numero) che davvero vale la pena visitare. E nel numero in edicola un **dischetto** allegato con centinaia di link e software per navigare. Ne ci sono anche le interviste alla bellissima **Natalia Estrada**, ai **Ridillo** e a **Maurizio Nichetti** e poi le dritte per farsi una casella di **posta elettronica gratis**. Sapevate che potete mandare **messaggi da Internet sui telefonini**? No? Leggete l'inchiesta e saprete come fare. Non mancano infine le consuete **recensioni** di più di 100 siti di musica, cinema, viaggi, televisione, cucina, animali eccetera.



Le grandi Raccolte Software

Guida all'acquisto delle maggiori produzioni videoludiche

Cd-rom che contiene oltre **150 schede** dei prodotti più gettonati del momento divisi per categoria: abbiamo i "classic" veri e propri incredibili capolavori che non possono mancare a nessun amante dei videogiochi; i prodotti "family"; un importante riferimento per tutti coloro che vogliono usare il computer non solo per passare piacevoli momenti di spensieratissimo svago, ma anche imparare lingue straniere, concetti scolastici altrimenti difficili e artificiosi. Ma non finisce certo qui: all'interno del cd-rom potrete trovare anche **demo e versioni shareware** di altissima qualità, uno su tutti: **Quake**, l'acclamato nuovo prodotto della iD software, record di vendite in tutto il mondo è accluso nella sua versione shareware per appassionare tutti i videogiocatori (e non) di tutta Italia. Potrete altresì consultare tutte le schede dei singoli prodotti sfruttando un comodo, intuitivo e velocissimo motore di ricerca, o ancora vedere dei filmati esplicativi su gran parte dei prodotti presentati.
Questa raccolta quindi, presa nella sua globalità, risulta un metodo chiaro e sicuro per vedere cosa il mercato del software offre, toccando con mano vari prodotti e scegliendo per il meglio il proprio acquisto in maniera completamente autonoma.



Raccolta Speciale PC Game Parade

Una compilation per giocatori professionisti

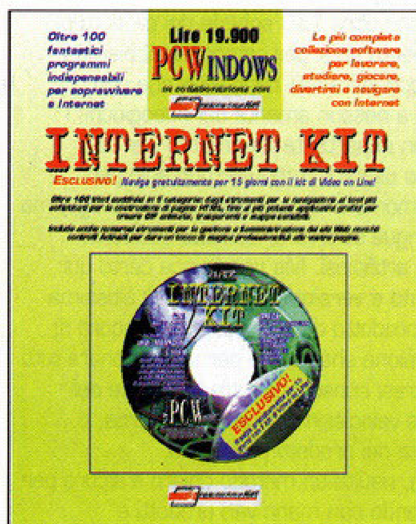
Dalla una delle più popolari e competenti riviste di videogiochi presenti sul mercato vi proponiamo una raccolta di due cd-rom contenenti i migliori demo giocabili, le migliori utility shareware, centinaia di icone e upgrade per il software attualmente disponibile. Non solo giocare, ma giocare con testa, sfruttando il proprio pc per divertirsi in maniera costruttiva, apprendendo, divertendosi, e migliorando al contempo le prestazioni del proprio sistema. Questa raccolta si distingue dalle altre anche per l'ottica con cui è stata sviluppata: il materiale selezionato è di altissima qualità, giochi attesissimi e rappresentanti dei massimi standard qualitativi quali **Duke Nukem 3D** o **Big Red Racing** trovano spazio all'interno di questo speciale. Non dovrete più preoccuparvi di configurare e installare a mano i vari software: l'interfaccia presente è studiata per abbinare un ottimo impatto grafico a un'impareggiabile facilità di utilizzo. Ma non dimentichiamo la sicurezza dei propri dati; seguendo la filosofia del "giocare con testa" è stato accluso il potentissimo **Thunderbyte Antivirus**, per proteggere il proprio pc in ogni momento da ospiti indesiderati.



Top Gest '97

Il software gestionale dedicato ai professionisti e piccole aziende

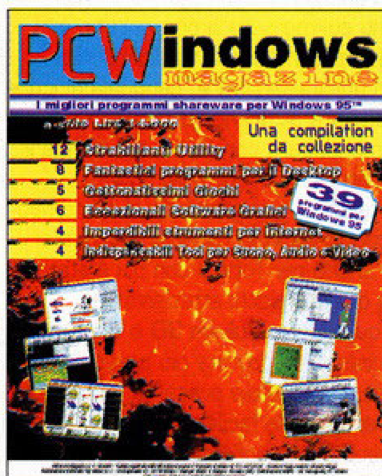
Top Gest '97 è nato per i professionisti e le piccola aziende che desiderano avere un supporto informatico per la propria gestione ma che non hanno il tempo o le risorse per adottare una completa gestione informatizzata. **Top Gest '97** è di facile e intuitivo utilizzo, adatto anche a chi non ha mai utilizzato una procedura di gestione ma, nel contempo, in grado di fornire una vasta gamma di informazioni utili per il buon funzionamento della propria attività. Gestisce commesse, magazzino, fatturazione e parcellazione, avanzamento lavori, Iva, ritenute d'acconto, ricevute fiscali, scadenzario. **Top Gest '97** offre un ampio spettro di stampe e di report, personalizzabili e supporta anche i moduli prestampati Buffetti.



PC Windows Internet Kit

Oltre 100 programmi indispensabili per "sopravvivere" a Internet!

PC Windows Internet Kit è la più completa collezione software per lavorare, studiare, giocare, divertirsi e navigare con Internet. Il CD-Rom contiene **oltre 100 titoli** suddivisi in 8 categorie: dagli strumenti per la navigazione ai tool più sofisticati per la costruzione di pagine HTML, fino ai più potenti applicativi grafici per creare GIF animate, trasparenti e mappe sensibili. Include anche numerosi strumenti per la gestione e l'amministrazione dei siti Web nonché controlli ActiveX per dare un tocco di magica professionalità alle vostre pagine. Include anche tutti i più recenti **prodotti Microsoft per Internet** tra i quali **Explorer** per navigare e **FrontPage 97** per costruire le vostre pagine Web. Contiene inoltre un fantastico kit per la **navigazione gratuita con Video on Line** per 15 giorni. Gran parte degli applicativi Microsoft, così come i Kit Video on Line sono presenti in versione Windows 3.1, Windows 95 e Macintosh.



PC Windows Magazine

La collezione del miglior shareware per Windows 95

Bimestrale, **PC Windows Magazine** raccoglie i migliori titoli per Windows 95.
Organicamente suddivisi in 8 categorie, i **40 programmi** presenti nel CD-Rom permettono di ottenere il meglio dal proprio sistema e di arricchire la propria collezione software a costi estremamente contenuti e con un elevatissimo standard qualitativo. Dai programmi per navigare e utilizzare nel miglior modo possibile le risorse messe a disposizione da **Internet** ai tool per la **grafica**, fino ai pacchetti per la gestione di **suoni e musica**.
È presente anche una sezione dedicata ai **videogiochi** che sfruttano a fondo le possibilità offerte dal sistema operativo a 32 bit.



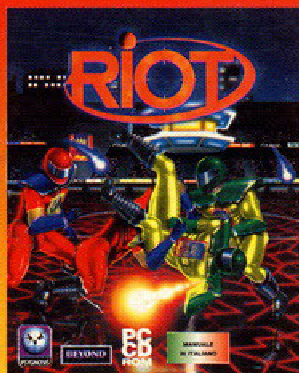
Contatti

La completa gestione dell'ufficio commerciale per Windows 3.11 e 95

Le difficoltà di coordinamento di un ufficio commerciale non esisteranno più dopo aver installato sul proprio computer questo eccellente software. Oltre ad avere la **notifica giornaliera delle aziende da contattare**, degli **appuntamenti** e dei **solleciti** potrete organizzare un illimitato **archivio clienti** gestendo contemporaneamente svariate categorie di **prodotti diversi** per ogni singolo fornitore. Ma come sappiamo tutti anche la comunicazione con i propri clienti risulta importante, in quest'ottica potrete anche **spedire dei fax** tramite pc. Una completa **rubrica** e un sistema di **telemarketing** professionale vi aiuteranno nel tener traccia delle trattative. Il motore di ricerca compreso vi permetterà di ricercare i vostri clienti e fornitori in base alla ragione sociale, prodotto, agente, città. **Statistiche incrociate** di fatturato, clienti, agenti e prodotti.
A tutto questo si aggiunge, infine, l'aggiornamento in tempo reale dei dati di tutti i clienti atta a garantire una gestione uniforme e produttiva degli affari.

Ricomincia da 4

DALLA PSYGNOSIS ANCORA GRANDI SUCCESSI







COLPISCI, CALCIA E FATTI STRADA CONTRO UNA SERIE DI SQUADRE INTERNAZIONALI IN QUESTO MIX SPACCAOSSA DI HOCKEY SU GHIACCIO, PALLACANESTRO E ARTI MARZIALI.

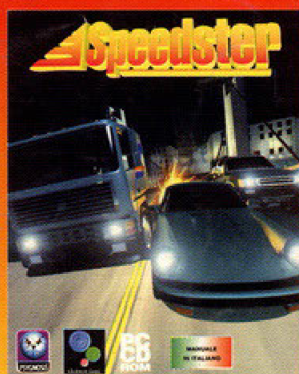
- MODIFICA FINO A 16 SQUADRE COMPLETE DI STATISTICHE INDIVIDUALI DEI GIOCATORI.
- MOSSE DI COMBATTIMENTO SPECIALI, ENTRATE IN SCIVOLATA E POTENZIAMENTI.
- DIFFERENTI ANGOLI DI VISUALE E REPLAY A RALLENTATORE.
- FINO A 8 GIOCATORI IN RETE IPX.

REQUISITI DI SISTEMA

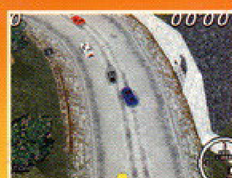
Minimi:
- Pentium 100 MHz
- CD-ROM 4X
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile
- MS-DOS 6.22 o superiore e/o Windows® 95

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — MANUALE IN ITALIANO







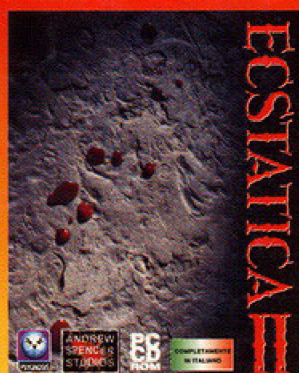
- PIÙ DI 10 PISTE SU CUI GAREGGIARE
- DUE CLASSI DI AUTO DIVERSE DA UTILIZZARE: SPORTIVE E OFF-ROAD
- POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE IL PERCORSO DI GARA: OGNI PISTA PRESENTA DIVERSE DIRAMAZIONI, TUTTE PERCORRIBILI. VISUALE DI GIOCO IN 3D ISOMETRICO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE IN MODALITÀ SPLIT SCREEN
- DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: SINGOLA, TORNEO E GARA A TEMPO

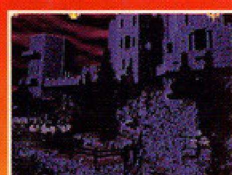
REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- 2 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile 100%
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — MANUALE IN ITALIANO







- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO; A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

REQUISITI DI SISTEMA

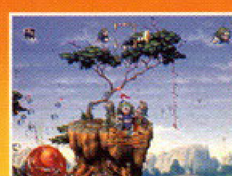
Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95, tastiera

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — COMPLETAMENTE IN ITALIANO







LOMAX È UN DURO. LOMAX È UN TOSTO. SALVA LE FANCIULLE IN PERICOLO, SALTA ATTRAVERSO VORAGINI CON UN SOLO BALZO E FA A FETTE INNUMEREVOLI DRAGHI. QUANDO DORME.
MA ADESSO CHE LEMMINGLAND È VITTIMA DELLA MALEDIZIONE DI EVIL ED, LOMAX È L'UNICO EROE RIMASTO PER DISTRUGGERE IL SUO POTERE DIABOLICO. E TU SEI L'UNICO IN GRADO DI MUOVERE QUESTO GRANDE PICCOLO PERSONAGGIO NEL PIÙ SPETTACOLARE PLATFORM DEGLI ULTIMI ANNI.

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- 12 MB di spazio libero su HDD
- CD-ROM 2X
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows® 95

prezzo consigliato **L. 89.000**

PC CD ROM — COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop



DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: HALIFAX
Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

HALIFAX